ΘΩΜΑΣ ΜΑΣΤΑΚΟΥΡΗΣ

ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ Το ΒΙΒΛΙΟ Του ΡΑΨΩΔΟΥ

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΕΝΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ (ROLE PLAYING GAME)
ΣΤΗΝ ΟΜΗΡΙΚΗ ΕΠΟΧΗ

Α Ι Ο Λ Ο Σ



ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΡΑΨΩΔΟΥ



ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ

του Θωμά Μαστακούρη

ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΡΑΨΩΔΟΥ



Α Ι Ο Ο Σ

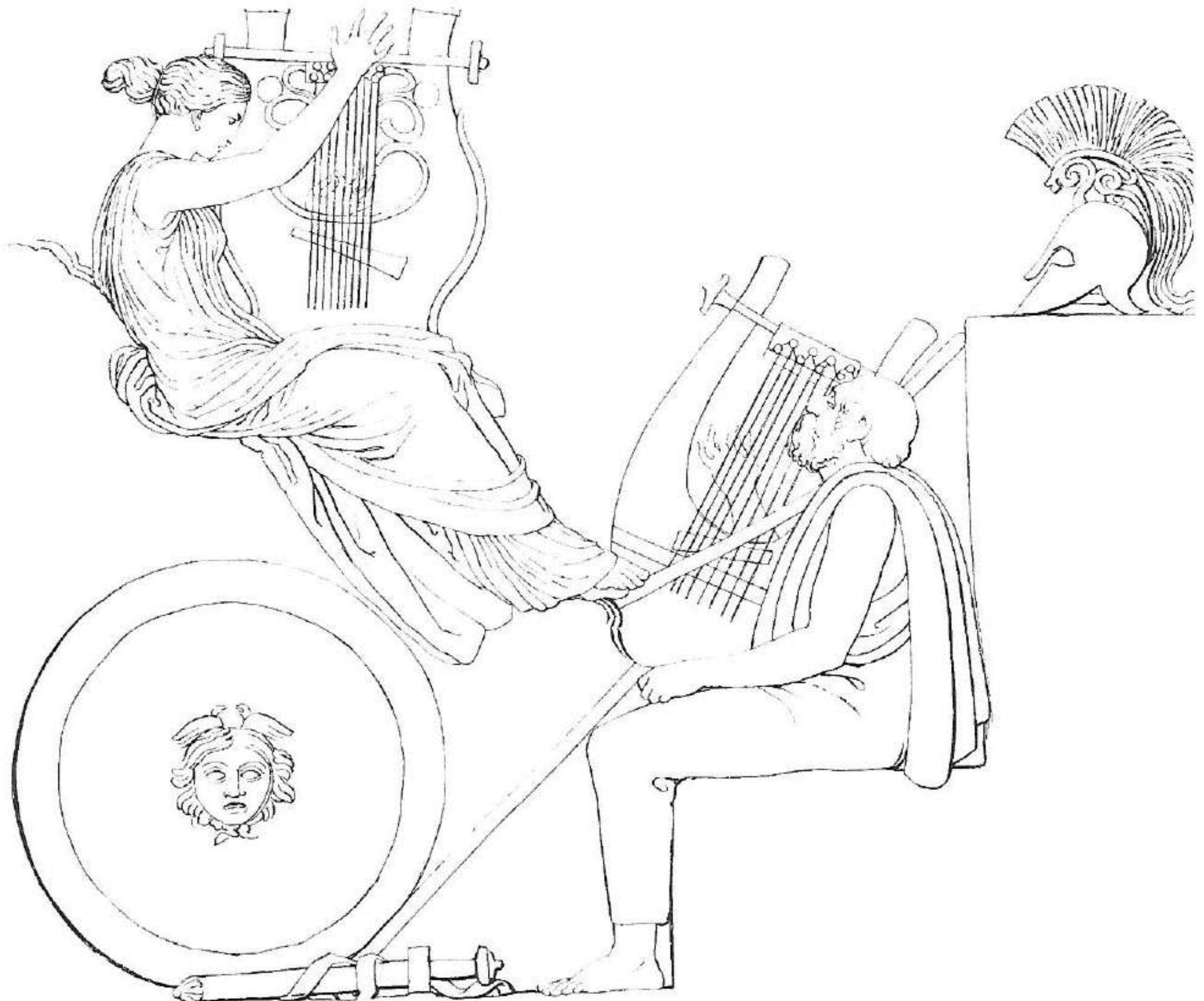
Σ Υ Ν Τ Ε Λ Ε Σ Τ Ε Σ

ΣΧΕΔΙΑ: **Βασίλης Ζήκος**
Τα χαρακτικά είναι του **John Flaxman**
ΕΞΩΦΥΛΛΟ, ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ: **Δημήτρης Καλοκύρης**
ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ-ΔΙΟΡΘΩΣΗ: **Χρήστος Γκαβάγιας**
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: **Γ. Κορακιανίτης**
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: **Γιώργος Μπουγιώτης**
ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: **Νίκος Δαγκούλης**
ΖΑΡΙΑ: **Dice & Games Ltd.** UK

ΑΙΟΛΟΣ: Αραχώβης 35, 10681 Αθήνα, τηλ. 01/3301553, φαξ 01/3802859
www.aiolos.com.gr • E-mail: info@aiolos.com.gr
E-mail συγγραφέα: corvus@mail.hol.gr

ISBN 960-521-068-1

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α





ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το βιβλίο αυτό προορίζεται αποκλειστικά και μόνο για τα μάτια του Ραψωδού, δηλαδή του παίκτη εκείνου ο οποίος θα αναλάβει να οργανώσει τις περιπέτειες στις οποίες θα παίξουν οι υπόλοιποι. Όποιος δεν έχει διάθεση να αναλάβει αυτόν το δύσκολο αλλά και τόσο απολαυστικό ρόλο, καλύτερα να μη συνεχίσει να διαβάζει, ώστε η αγωνία και οι εκπλήξεις των **Ζωντανών Επών** να του παρουσιαστούν ανέπαφες.

Στο **Βιβλίο του Ραψωδού** περιέχονται οι εξής πληροφορίες:

1. Οδηγίες για τον Ραψωδό, τρόποι παρουσίασης του έπους, οργάνωση του παιχνιδιού, ιδέες για περιπέτειες.
2. Ανταμοιβές των Παικτών
3. Ζώα, Τέρατα και Μυθικά Φύλα της Ομηρικής Εποχής
4. Οι Δυο Πρώτες Περιπέτειες

1. Οδηγίες για τον Ραψωδό

Ο Ραψωδός αναλαμβάνει το δυσκολότερο ίσως ρόλο στα **Ζωντανά Έπη**, και γι' αυτό θα πρέπει να έχει τη διάθεση να μελετήσει καλά τους κανόνες και να αφιερώσει κάποιο χρόνο στη δημιουργία των κατάλληλων περιπετειών. Αυτός θα είναι ο σκηνοθέτης, ο σεναριογράφος, αλλά και ολόκληρος ο θίασος των ηθοποιών, πρωταγωνιστών, δευτεραγωνιστών και κομπάρσων (εκτός, βέβαια, από τους ήρωες των παικτών). Όποιος επιθυμεί να αναλάβει μια τέτοια θέση, θα πρέπει να διαθέτει φαντασία, μεράκι και ευγλωττία, έτσι ώστε με τις περιγραφές και την ετοιμότητα των λόγων του να βάλει για τα καλά τους παίκτες μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού.
Ας δούμε, όμως, με δυο λόγια, ποιος είναι ο ρόλος του Ραψωδού μέσα στα **Ζωντανά Έπη**, σε λίγα απλά βήματα:

ΠΡΟΚΑΤΑΡΚΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Α) Καταρχάς, πριν ακόμα αρχίσει το παιχνίδι, ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει μελετήσει καλά τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτό δεν σημαίνει πως πρέπει να τους αποστηθίσει, αλλά απλώς πως θα πρέπει τουλάχιστον να γνωρίζει σε ποιο σημείο τους να ανατρέξει για οποιαδήποτε απορία του. Όσο πιο καλά έχει μελετήσει τους κανόνες τόσο πιο λίγο χρόνο θα ξοδεύει ανατρέχοντας σ' αυτούς, και τόσο πιο αδιάσπαστο θα διατηρεί το ενδιαφέρον των παικτών. Οι κανόνες βασίζονται στη λογική, κι αν ο Ραψωδός καταφέρει να «χωνέψει» τις βασικές αρχές τους, θα μπορέσει να τους μεταδώσει πολύ εύκολα στους παίκτες, ή ακόμα και να τους προσαρμόσει όπως εκείνος νομίζει καλύτερα (πάντα, βέβαια, με τη σύμφωνη γνώμη των παικτών).

Β) Αφού κατανοήσει τους κανόνες, ο Ραψωδός θα πρέπει να μελετήσει καλά την πρώτη από τις περιπέτειες που εμπεριέχονται στο **Βιβλίο του Ραψωδού**. Οι περιπέτειες αφορούν αρχάριους παίκτες, αλλά και έναν αρχάριο Ραψωδό, και εμπεριέχουν όσο το δυνατόν πιο εξονυχιστικές λεπτομέρειες ώστε να βοηθήσουν τον άπειρο Ραψωδό να ανταποκριθεί σχεδόν σε όλες τις απρόβλεπτες αποφάσεις των παικτών μέσα στο παιχνίδι. Αν θέλει, πάλι, μπορεί με βάση τις οδηγίες που θα διαβάσει πιο κάτω σ' αυτό το κεφάλαιο να βουτήξει στα βαθιά νερά και να ετοιμάσει μια μικρή περιπέτεια μόνος του.

Γ) Πριν ξεκινήσει η πρώτη περιπέτεια, ο Ραψωδός θα πρέπει να συνεργαστεί με τους παίκτες στη δημιουργία των ηρώων τους. Υπάρχει ένα ειδικό κεφάλαιο στο **Βιβλίο των Παικτών** που αφορά αυτό το προκαταρκτικό στάδιο, και θα ήταν καλό παίκτες και Ραψωδός να συνεργαστούν ώστε η δημιουργία των ηρώων να γίνει όσο το δυνατόν ευκολότερα. Ο Ραψωδός θα πρέπει να παροτρύνει τους παίκτες να μη δημιουργήσουν ήρωες που να αποτελούνται από ξερούς αριθμούς, αλλά να τους δώσουν σάρκα και οστά, προσθέτοντάς τους μικρές λεπτομέρειες, όπως παράξενα χαρακτηριστικά του σώματος και του προσώπου, μικρές φοβίες, πάθη ή αρετές, ιδιαιτερότητες του χαρακτήρα. Οι αριθμοί των χαρακτηριστικών και η καταγωγή των ηρώων μπορούν να βοηθήσουν πολύ στη διάπλαση μιας

ΩΚΕΑΝΟΣ

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΥΠΕΡΒΟΡΕΙΩΝ

ΙΠΠΗΜΟΛΓΟΙ (ΣΚΥΘΕΣ)

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΑΜΑΖΟΝΩΝ

ΑΒΙΟΙ

ΑΙΑ

ΑΙΑΙΑ (ΝΗΣΙ ΚΙΡΚΗΣ)

ΛΑΙΣΤΡΥΓΟΝΕΣ

ΚΗΠΟΣ ΤΩΝ ΕΣΠΕΡΙΔΩΝ

ΘΡΑΚΗ

ΣΠΑΡΤΗ

ΑΘΗΝΑ

ΤΡΟΙΑ

ΛΙΜΝΗ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ (ΚΑΣΠΙΑ)

ΦΟΙΝΙΚΗ

ΣΙΔΩΝ

ΚΥΠΡΟΣ

ΣΙΚΕΛΙΑ (ΚΥΚΛΩΠΕΣ)

ΗΡΑΚΛΕΙΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΛΩΤΟΦΑΓΩΝ

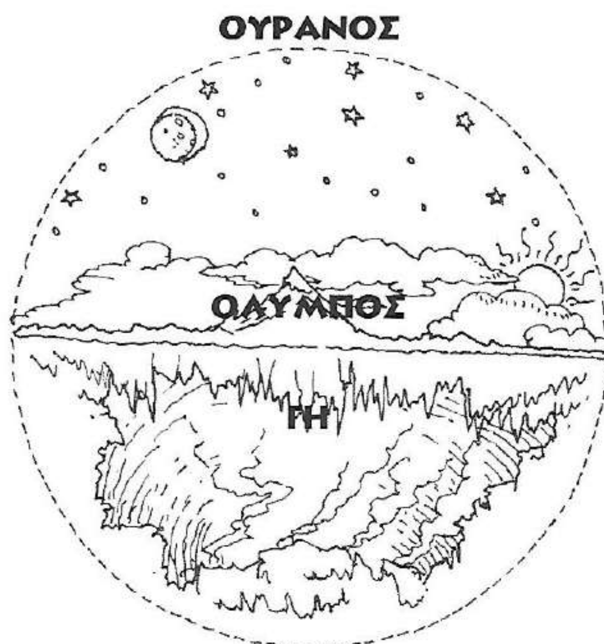
ΑΙΓΥΠΤΟΣ

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΕΡΕΜΒΩΝ (ΑΡΑΒΙΑ)

ΛΙΒΥΗ

ΠΥΓΜΑΙΟΙ

ΟΥΡΑΝΟΣ



ΤΑΡΤΑΡΑ

ολοκληρωμένης προσωπικότητας για τον κάθε ήρωα. Σαν εναλλακτική λύση στις πρώτες περιπέτειες, ο Ραψωδός μπορεί να δώσει στους παίκτες τους έτοιμους ήρωες που θα βρει στο τέλος αυτού του βιβλίου.

Το Ομηρικό Σύμπαν

Για τον ομηρικό άνθρωπο ο κόσμος είναι πιο απλός και περιορισμένος από αυτόν του σύγχρονου ανθρώπου, αλλά ταυτόχρονα κρύβει στις παρυφές του τρομερά και εκπληκτικά μυστήρια. Η Γη είναι ένας δίσκος με διάμετρο τέσσερις περίπου χιλιάδες χιλιόμετρα. Στο επίκεντρο του δίσκου βρίσκεται η Ελλάδα, και στο κέντρο της Ελλάδας ο «Ομφαλός της Γης», δηλαδή το Μαντείο των Δελφών. Στα βόρεια ο δίσκος εκτείνεται μέχρι τη Βαλτική Θάλασσα και τη χώρα των Υπερβορείων. Στο Νότο, η ξηρά τελειώνει κάπου στα νότια της Νουβίας, δηλαδή στα σύνορα της ερήμου Σαχάρας. Στα ανατολικά το όριο είναι η Κασπία Θάλασσα (Η «Λίμνη του Ήλιου»), και στα δυτικά οι Ηράκλειες Στήλες (ο σημερινός Πορθμός του Γιβραλτάρ). Τον πελώριο αυτό δίσκο περιζώνει ο αρχέγονος Ωκεανός, ένα γιγάντιο ποτάμι που αποτελεί τα σύνορα του γνωστού κόσμου. Από τις δικές του πλημμύρες δημιουργούνται όλες οι θάλασσες, οι ποταμοί, τα πηγάδια και οι πηγές του κόσμου, όπως αναφέρει ο Όμηρος στην *Ιλιάδα*. Πέρα απ' αυτόν υπάρχει μόνον η Κιμμερία, η χώρα του σκοταδιού και της αιώνιας συννεφιάς, ένα μέρος που άλλες φορές συνορεύει κι άλλες φορές ταυτίζεται με τη Χώρα των Νεκρών.

Γιγάντιοι στύλοι, χωμένοι βαθιά μέσα στη γη, στα όρια του δίσκου, συγκρατούν τον πελώριο χαλύβδινο θόλο του ουρανού, μέσα στον οποίο διαγράφουν τις πορείες τους ο Ήλιος, η Σελήνη και τα αστέρια. Στα ψηλά σημεία της γήινης ατμόσφαιρας βρίσκονται οι κατοικίες των θεών, ενώ βαθιά μέσα στις ρίζες της γης και της θάλασσας, ουσιαστικά σε έναν «αντι-θόλο» κάτω από το δίσκο της Γης, βρίσκονται τα τρομερά Τάρταρα, η φυλακή των νικημένων Τιτάνων.

Ουσιαστικά, λοιπόν, το Ομηρικό Σύμπαν είναι μια πελώρια κλειστή σφαίρα, την οποία διατέμνει ο δίσκος της Γης. Για να δείξει το μέγεθος της σφαίρας ο Ησίοδος μας λέει πως, αν κάποιος άφηνε ένα σιδερένιο αμόνι να πέσει από την κορυφή του ουρανού, αυτό θα χρειαζόταν εννιά μερόνυχτα για να φτάσει στη Γη, ενώ θα χρειαζόταν άλλα εννιά μερόνυχτα για να φτάσει από κάποια τρύπα του γήινου δίσκου μέχρι τον πυθμένα των Ταρτάρων.

Αυτός είναι ο κόσμος μέσα στον οποίο διαδραματίζονται τα Ζωντανά Έπη. Πέρα από τα σχετικά γνωστά όρια του ελληνικού χώρου, περιμένουν τους ήρωες παράξενοι τόποι, όπως η Κιμμερία και η Χώρα των Υπερβορείων, εξωτικά φύλα όπως οι Αμαζόνες, οι Ιππημολγοί και οι Πυγμαίοι, μεγάλοι πολιτισμοί, όπως αυτοί της Αιγύπτου και της Χαλδαίας, ακόμα και χαμένες ήπειροι, όπως η μυθική Ατλαντίδα. Οι εκδόσεις «Αίολος» θα εκδώσουν με τον καιρό βοηθήματα του παιχνιδιού, με τη μορφή βιβλίων, στα οποία θα παρουσιάζονται όλοι αυτοί οι άγνωστοι τόποι, οι κάτοικοί τους, οι θεοί τους, νέες δεξιότητες και γνώσεις, καθώς και έτοιμες περιπέτειες για κάθε Ραψωδό που θα θέλει να προσφέρει καινούριες συναρπαστικές εμπειρίες στους παίκτες του και στους ήρωές τους.

Η δημιουργία της περιπέτειας

Η δημιουργία μιας περιπέτειας δεν είναι εύκολο πράγμα για ένα νέο Ραψωδό, αλλά δεν είναι και ακατόρθωτο. Ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει υπόψη του μερικές απλές αρχές, τις οποίες, αν εφαρμόσει, όλα θα πάνε καλά.

Α) Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ.

Πριν αρχίσει να «κτίζει» το έπος του, ο Ραψωδός θα πρέπει να βρει τη βασική του ιδέα. Θα είναι κάτι τόσο απλό όπως το κυνήγι ενός αγριμιού ή η εξόντωση μιας συμμορίας ληστών, ή κάτι περίπλοκο, όπως ένα μακρινό ταξίδι για την αναζήτηση κάποιου μαγικού αντικειμένου ή για την επίτευξη κάποιου εκπληκτικού άθλου; Θα ήταν καλύτερα αν ο Ραψωδός ξεκινούσε με κάποιες απλές ιδέες στην αρχή, τις οποίες, καθώς θα αποκτά πείρα, θα μπορεί να υφάνει μεταξύ τους σ' ένα καλοπλεγμένο έπος. Ασφαλώς, σ' αυτή του την προσπάθεια ο καλύτερος βοηθός του θα είναι η μελέτη της αστείρευτης ελληνικής μυθολογίας, αλλά δεν είναι δύσκολο να προσαρμόσει στα μέτρα της ομηρικής εποχής και ιδέες από βιβλία ή ταινίες που έχει διαβάσει ή έχει δει, αρκεί να διατηρεί το αρχαιοελληνικό χρώμα και να μην υποβιβάσει την περιπέτεια με αναχρονισμούς.

Να μερικές βασικές ιδέες για περιπέτειες:

1. *Το κυνήγι*: Η ομάδα των ηρώων καλείται να εξοντώσει κάποιο άγριο ζώο ή τέρας που τρομοκρατεί τους κατοίκους της περιοχής.
2. *Η εκδίκηση του αίματος*: Ένας αποτρόπαιος φόνος κάποιου συγγενή ενός από τους ήρωες καλεί αυτόν και τους συντρόφους του να βρουν τους δολοφόνους και να αποδώσουν δικαιοσύνη.
3. *Το χαμένο τεχνούργημα*: Ένα σπουδαίο τεχνούργημα, ίσως και μαγικό, κλάπηκε από το παλάτι. Οι ήρωες θα πρέπει να ανακαλύψουν τον κλέφτη, ο οποίος πιθανώς να είναι κάποιος συγγενής του βασιλιά, ή ίσως, πάλι, κάποιος παλιός και ξεχασμένος αντίπαλος.
4. *Ο εντοπισμός του δασκάλου*: Ένας σπουδαίος δάσκαλος κάποιας δεξιότητας ζει σαν ερημίτης σ' ένα μακρινό βουνό. Οι ήρωες θα πρέπει να βρουν το ερημητήριό του και να τον πείσουν να τους διδάξει μερικά από αυτά που γνωρίζει. Ίσως φτάσουν πάνω στην ώρα για να τον σώσουν από κάποιο θανάσιμο κίνδυνο.
5. *Η αντίσταση*: Οι ήρωες αναλαμβάνουν την οργάνωση της άμυνας ενός μικρού χωριού εναντίον μιας συμμορίας ληστών που σε λίγες μέρες πρόκειται να έρθει για να εισπράξει τον καθορισμένο φόρο υποτέλειας από τους χωρικούς. Οι ληστές είναι περισσότεροι από τους ήρωες, μα οι παίκτες μπορούν να πάρουν με το μέρος τους τους χωρικούς κι έχουν χρόνο να ετοιμάσουν παγίδες και οχυρώσεις.
6. *Το προσκύνημα*: Η επίσκεψη σ' ένα μακρινό ναό κάποιου θεού μπορεί να αυξήσει τους πόντους θεϊκής εύνοιας για τους ήρωες. Όμως ο δρόμος είναι δύσκολος, και ο ναός κινδυνεύει από κάποια αόρατη απειλή.
7. *Οι αγώνες*: Οι ήρωες καλούνται να λάβουν μέρος σε αγώνες: τρέξιμο, ρίψη, ακόντιο, πάλη, κολύμβηση, άλμα... Μια ευκαιρία για να εξασκηθούν στις δεξιότητες του σώματος και να μάθουν καλύτερα με ποιον τρόπο λειτουργούν.

Μετά από μια σειρά τέτοιων απλών περιπετειών, όταν πια τόσο ο Ραψωδός όσο και οι παίκτες θα έχουν εξοικειωθεί με τους περισσότερους κανόνες, ο Ραψωδός μπορεί να επιχειρήσει να ετοιμάσει ένα πραγματικό έπος για τους ήρωες, με ένα μεγάλο ταξίδι σε μακρινούς τόπους και μια σειρά δύσκολων άθλων.

Ο Ραψωδός δεν πρέπει ποτέ να ξεχνά πως ο τελικός αντίπαλος των ηρώων σε μια περιπέτεια θα πρέπει να είναι τόσο ισχυρός ώστε κανείς τους να μην μπορεί να τον νικήσει με ευκολία από μόνος του, αλλά όχι και τόσο ισχυρός ώστε να μην μπορούν να τον νικήσουν με τις συντονισμένες και έξυπνες προσπάθειες ολόκληρης της ομάδας. Σε γενικές γραμμές, οι περιπέτειες που θα εκδοθούν μελλοντικά από τις εκδόσεις «Αίολος» θα αφορούν τέσσερα επίπεδα εμπειρίας των ηρώων:

α) Για Νέους Ήρωες: Περιπέτειες για ήρωες που μόλις τώρα αρχίζουν την καριέρα τους (Ικανότητα σε ένα ή δύο όπλα 40%-55%, χωρίς μαγικά αντικείμενα και μεγάλη θεϊκή εύνοια).

β) Για Έμπειρους Ήρωες: Περιπέτειες για ήρωες που έχουν αποκτήσει εμπειρία κι έχουν λάβει μέρος τουλάχιστον σε τρεις ή τέσσερις περιπέτειες (Ικανότητα σε ένα ή δύο όπλα 55%-75%, τουλάχιστον 4-5 δεξιότητες σε επίπεδο 60%-70%, τουλάχιστον 2-3 χαρακτηριστικά στο 16, κάποια μαγικά αντικείμενα, ικανοποιητική θεϊκή εύνοια).

γ) Για Φημισμένους Ήρωες: Περιπέτειες για ήρωες που έχουν λάβει μέρος σε πολλές περιπέτειες (Ικανότητα σε ένα ή δύο όπλα 75%-90%, τουλάχιστον 4-5 δεξιότητες σε επίπεδο 70%-90%, τουλάχιστον 2-3 χαρακτηριστικά στο 18, μαγικά αντικείμενα, μεγάλη θεϊκή εύνοια).

δ) Για Ημιθέους: Περιπέτειες για ήρωες με μεγάλη εμπειρία (Ικανότητα σε ένα ή δύο όπλα 90% και περισσότερο, μαγική αρματωσιά, τουλάχιστον 5-6 δεξιότητες σε επίπεδο 80% και περισσότερο, τουλάχιστον 2-3 χαρακτηριστικά πάνω από το 18, μεγάλη θεϊκή εύνοια).

Τα ζώα, τα τέρατα και τα Μυθικά Φύλα έχουν πλάι στο όνομά τους ένα γράμμα που αντιστοιχεί στις παραπάνω τέσσερις κατηγορίες. Μια ομάδα 2-3 ηρώων έχει σημαντικές πιθανότητες να αντιμετωπίσει χωρίς απώλειες ένα τέρας της δικής της κατηγορίας, λιγοστές πιθανότητες να αντιμετωπίσει αυτά της αμέσως επόμενης, και σχεδόν μηδαμινές αν τη χωρίζουν δύο κατηγορίες. Βασισμένος σ' αυτές τις γενικές οδηγίες ο Ραψωδός μπορεί να δημιουργεί και τις δικές του περιπέτειες.

Β) ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Αφού ο Ραψωδός βρει τη βασική ιδέα της περιπέτειας, θα πρέπει να την «ντύσει» με όλα εκείνα τα σημεία που την κάνουν ενδιαφέρουσα. Θα πρέπει να προετοιμάσει τις περιγραφές των τοποθεσιών της περιπέτειας, στην ανάγκη να τις γράψει σ' ένα κομμάτι χαρτί για να τις κάνει πιο κατανοητές και ευχάριστες στους παίκτες. Στη συνέχεια θα πρέπει να ετοιμάσει πίνακες με τα χαρακτηριστικά, τις δεξιότητες και τα άλλα στοιχεία όλων των ανθρώπων, των ζώων και των τεράτων που οι ήρωες θα έχουν ως συμμάχους ή αντιπάλους στο παιχνίδι. Μη χρησιμοποιείτε φύλλα ηρώων από το μπλοκ, απλώς σημειώνετε τα χαρακτηριστικά και τις δεξιότητες που θα χρησιμοποιήσουν αυτά τα τρίτα πρόσωπα (ή ζώα) στην περιπέτεια, μαζί με το γενικό τρόπο της συμπεριφοράς τους.

• Προσπαθήστε εκ των προτέρων να υποθέσετε κάθε πιθανή αντίδραση των παικτών στην περιπέτειά σας, ώστε να μην αιφνιδιαστείτε από κάποια ενέργεια ή απόφασή τους. Προετοιμάστε δύο ή περισσότερες εναλλακτικές καταλήξεις, ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού.

• Αν ανάμεσα στους ήρωες υπάρχει μάντης, ή πρόκειται να συναντήσουν κάποιο μάντη, ετοιμάστε μερικούς διφορούμενους χρησμούς που να δίνουν στοιχεία στους παίκτες χωρίς να αποκαλύπτουν όλη την περιπέτεια.

• Μην επιτρέπετε η περιπέτεια να «κάνει κοιλιά». Απασχολείτε συνεχώς τους παίκτες σας με επιλογές, αποφάσεις και ζαριές δεξιοτήτων, έτσι ώστε να έχουν την αίσθηση πως παίζουν ουσιαστικό ρόλο στην περιπέτεια, όπως άλλωστε πρέπει να συμβαίνει.

Το ξεκίνημα του παιχνιδιού

Για να μη δημιουργηθούν αργότερα προβλήματα με τους παίκτες, εξηγήστε τους από μιας αρχής πως τον τελευταίο λόγο στο θέμα της ερμηνείας των κανόνων θα τον έχετε εσείς.

Αυτό δεν σημαίνει πως θα πρέπει να αποκλείετε κάθε συζήτηση με τους παίκτες πάνω σ' αυτό το ζήτημα ή να απορρίπτετε αμέσως τις διαφωνίες τους. Αν όλοι διαφωνούν μαζί σας για κάτι, ίσως εσείς να έχετε το άδικο. Εξετάστε και πάλι τους κανόνες (οι οποίοι δεν είναι σε κάθε περίπτωση αλάνθαστοι) κι αν δείτε πως πραγματικά υπάρχει πρόβλημα, δεχθείτε την πιο λογική ερμηνεία. Οι κανόνες των **Ζωντανών Επών** δεν είναι κάποιο ευαγγέλιο το οποίο πρέπει να τηρείται απαράβατα, αλλά απλώς διευκολύνσεις για μια καλύτερη και πιο ολοκληρωμένη εμπειρία όσον αφορά το παιχνίδι. Είστε ελεύθεροι να αλλάξετε οτιδήποτε δεν σας αρέσει, αρκεί φυσικά αυτό να μην επηρεάζει τη ροή και τη λογική του παιχνιδιού.

Ο αριθμός των παικτών είναι πάντα ένα πρόβλημα. Αποφεύγετε να οργανώνετε παιχνίδια με περισσότερους από έξι παίκτες, αλλά και με λιγότερους από τρεις. Μ' αυτόν τον τρόπο οι παίκτες θα διατηρούν ένα ομαδικό πνεύμα, αλλά ταυτόχρονα δε θα είναι τόσοι πολλοί ώστε να αισθάνονται παραγκωνισμένοι ή αγνοημένοι. Μην ξεχνάτε πως με λιγότερους παίκτες προκύπτουν και λιγότερες διαφωνίες. Το πρώτο παιχνίδι μπορεί να παιχτεί οποιαδήποτε στιγμή, αλλά αν επιθυμείτε να οργανώσετε τις συγκεντρώσεις, θα πρέπει να συμφωνήσετε σε μέρες και ώρες συνάντησης που να σας βολεύουν όλους. Είναι άσχημο αλλά και άβολο, τόσο για τον Ραψωδό όσο και για τους παίκτες, αν κάποιος από αυτούς δεν μπορεί να παραβρεθεί σ' ένα παιχνίδι, στο οποίο ο ήρωας του παίκτη θα πρέπει αναπόφευκτα να ακολουθεί την ομάδα, πιθανότατα κάτω από την εξουσία κάποιου άλλου παίκτη ή του Ραψωδού. Αν δεν μπορείτε να βρείτε κάποια λογική δικαιολογία μέσα στην περιπέτεια για να λείψει ο ήρωας, ή αν ο παίκτης αρνείται κατηγορηματικά να παραχωρήσει για μια μέρα τον ήρωά του σε άλλον παίκτη ή σ' εσάς, καλύτερα να αναβάλετε το παιχνίδι για άλλη μέρα.

Οργάνωση του παιχνιδιού

Πριν αρχίσει το παιχνίδι, φροντίστε να έχετε κοντά σας όλα τα απαραίτητα: τα βιβλία των κανόνων, το σενάριο, τους πιθανούς χάρτες, άφθονο λευκό χαρτί, και μολύβια. Το μεγαλύτερο προσόν ενός Ραψωδού είναι να διακόπτει τη διήγησή του και την εξέλιξη της περιπέτειας όσο το δυνατόν λιγότερες φορές. Φροντίστε να μην κάθεστε ανάμεσα στους παίκτες, αλλά σε κάποια άκρη του τραπεζιού, έτσι ώστε να μπορείτε να χειρίζεστε τα βιβλία, τα ζάρια και τους χάρτες ανεμπόδιστα. Ένα ψηλό ντοσιέ ή τετράδιο από χαρτόνι, ανοιγμένο και όρθιο, γίνεται κατάλληλο παραπέτασμα πίσω από το οποίο μπορείτε να κρύβετε από τα μάτια των αδιάκριτων παικτών τις σημειώσεις σας ή τις ζαριές που θα πρέπει να παραμείνουν κρυφές για τους παίκτες. Οι πίτσες και τα αναψυκτικά είναι προαιρετικά, αλλά θα ήταν προτιμότερο να λείπουν από το τραπέζι κατά τις πρώτες περιπέτειες, ώστε οι παίκτες και εσείς οι ίδιοι να μπορέσετε να εστιάσετε την προσοχή σας στους κανόνες του παιχνιδιού.



Η παρουσίαση της περιπέτειας

Ήρθε λοιπόν η ώρα να ξεκινήσετε την πρώτη σας περιπέτεια! Οι παίκτες ανυπομονούν και σας κοιτάζουν στα μάτια. Ξεροβήχετε... και ξεκινάτε!

Πρώτα πρώτα αρχίστε με την περιγραφή του χώρου στον οποίο ξεκινάει η περιπέτεια. Είναι η ύπαιθρος ή η αγορά κάποιας πόλης; Τι βλέπουν οι παίκτες γύρω τους και γιατί έχουν βρεθεί εκεί; Προσπαθήστε να δώσετε μια αίσθηση συντροφικότητας ανάμεσα στους ήρωες των παικτών αλλά και στους ίδιους τους παίκτες. Στο παιχνίδι θα είναι κατ' ανάγκη συμπολεμιστές, άρα θα πρέπει με κάποιον τρόπο να γνωριστούν και να αποκτήσουν έναν κοινό στόχο. Πριν ακόμα ξεκινήσετε, αποφασίστε, ή αφήστε τους ίδιους να αποφασίσουν, αν γνωρίζονται από παλιά ή αν είναι γνωστοί μεταξύ τους, ή ακόμα κι αν είναι συγγενείς ή ανήκουν στο ίδιο γένος. Ένας κυνηγός μπορεί να είναι μακρινός ξάδελφος του υπεροπτικού ευγενή, ενώ ο πολεμιστής τον οποίο υποδύεται κάποιος άλλος παίκτης να ανήκει στην προσωπική φρουρά του πατέρα του. Αν οι ήρωες δε γνωρίζονται μεταξύ τους στην αρχή της περιπέτειας, φροντίστε να γνωριστούν μέσα από τους κοινούς στόχους τους. Μετά από μια περιπέτεια γεμάτη κοινούς κινδύνους, το πιο πιθανό είναι πως θα έχουν γίνει οι καλύτεροι φίλοι, άσχετα με την καταγωγή τους.

Φροντίστε να είστε περιγραφικοί, χωρίς να επιμένετε σε πολλές λεπτομέρειες. Όλοι έχουν μια αμυδρή εικόνα της ομηρικής κοινωνίας, κι έτσι δε χρειάζεται να τους δίνετε παρά μόνο τα στοιχεία τα οποία είναι απαραίτητα για την εξέλιξη της ιστορίας ή εκείνα τα οποία είναι άγνωστα στους πολλούς. Επαναλαμβάνω και πάλι πως, για να κρατήσετε αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών, η δράση θα πρέπει να αρχίσει σχεδόν αμέσως. Αυτό βέβαια δε σημαίνει απαραίτητα μάχη και σφαγή, αλλά αποφάσεις, παράθεση επιλογών, και ζαριές δεξιοτήτων — ό,τι ακριβώς κάνει τα **Ζωντανά Έπη** συναρπαστικά.

Αφήστε στους παίκτες όσο το δυνατόν πιο πολύ τον έλεγχο των ηρώων τους. Μην τους κάνετε να πιστέψουν πως το παιχνίδι είναι ένας προκατασκευασμένος μονόδρομος πάνω στον οποίο οι ίδιοι κυλούν άβουλα σαν τρένα πάνω στις ράγιες. Αν επινοήσουν κάποιον τρόπο προσέγγισης της περιπέτειας που το έτοιμο σενάριο ή εσείς οι ίδιοι δεν είχατε σκεφτεί, αφήστε τους να το ακολουθήσουν, αν είναι έξυπνος και λογικός. Αυτοσχεδιάστε μαζί τους. Αν, πάλι, οι παίκτες προτείνουν κάτι για το οποίο είστε εντελώς απροετοίμαστοι, χρησιμοποιήστε κάποια καλή δικαιολογία για να τους πείσετε να επιστρέψουν στη βασική ροή του σεναρίου, ή παραδεχθείτε με ειλικρίνεια πως δεν είστε έτοιμοι για κάτι τέτοιο. Όσο μεγαλύτερη πείρα αποκτάτε τόσο πιο εύκολο θα είναι να αυτοσχεδιάζετε και να ξεφεύγετε από την αρχική δομή της περιπέτειας.

Για να κάνετε το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον και ζωντανό, αποφεύγετε όσο το δυνατόν περισσότερο να χρησιμοποιείτε αριθμούς ή ψυχρούς κανόνες, και μεταφράζετέ τους σε εικόνες και ήχους. Παρακινήστε τους παίκτες να κάνουν το ίδιο.

Παράδειγμα προς αποφυγή:

ΡΑΨΩΔΟΣ: *Το λιοντάρι φέρνει στο ζάρι 25. Σε πετυχαίνει και σου κάνει... 8 πόντους ζημιάς.*
ΠΑΙΚΤΗΣ: *Αμύνομαι με την ασπίδα... φέρνω 76. Να πάρει! Δεν απέκρουσα το χτύπημα. Ρίχνω το ζάρι για να δω από πόση ζημιά με προστατεύει ο θώρακάς μου.*
ΡΑΨΩΔΟΣ: *Μόνο 3. Χάνεις πέντε πόντους ζωής.*

Παράδειγμα προς μίμηση:

ΡΑΨΩΔΟΣ: *Μ' ένα φοβερό βρυχηθμό, το λιοντάρι ορμάει πάνω σου, τινάζοντας τα κοφτερά νύχια του προς το μέρος σου και... σε πετυχαίνει! Είναι ένα δυνατό χτύπημα...* (Ο παίκτης έχει ασφαλώς δει πόσους πόντους ζημιάς προκαλεί το χτύπημα του λιονταριού, επειδή ο Ραψωδός ρίχνει τα ζάρια μπροστά του).
ΠΑΙΚΤΗΣ: *Σηκώνω την ασπίδα για να αποκρούσω το χτύπημα. Να πάρει! Δεν ήμουν αρκετά γρήγορος. Ελπίζω ο θώρακας να φέρει αποτέλεσμα.* (Ρίχνει το ζάρι).
ΡΑΨΩΔΟΣ: *Τα νύχια ξύνουν το θώρακά σου στο ύψος του ώμου, αφήνοντας βαθιές αυλακιές... που συνεχίζουν πάνω στο δεξί σου μπράτσο, ματώνοντάς το. Νιώθεις το χέρι σου να μουδιάζει αλλά δεν αφήνεις το δόρυ σου.*

(Φυσικά, τόσο ο παίκτης όσο και ο Ραψωδός θα πρέπει να γράφουν με κάθε προσοχή τους αριθμούς στο χαρτί, κι όχι να προσπαθούν να απομνημονεύσουν τα αποτελέσματα της κάθε ενέργειας).

Μην ασχολείστε με χρονοβόρες ενέργειες των παικτών που δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία για την περιπέτεια. Αν στα βουνά του Πηλίου τους περιμένει μια τρομερή περιπέτεια, μη ρίχνετε τα ζάρια για να δείτε τι καιρό θα κάνει στο δρόμο ή πόσες μέρες θα κάνουν να φτάσουν. Θεωρήστε το ταξίδι πετυχημένο, και αρχίστε αμέσως την περιπέτεια.
Φροντίστε να μην κουράζετε υπερβολικά τους παίκτες με πολύωρα παιχνίδια, εκτός κι αν παρασυρθείτε όλοι χωρίς να το καταλάβετε. Τρεις με τέσσερις ώρες το πολύ είναι αρκετές για να ικανοποιηθούν όλοι. Αν η περιπέτεια πλησιάζει στο τέλος της, μην την αφήσετε, αλλά αν θέλει ακόμα αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί, είναι προτιμότερο να σταματήσετε το παιχνίδι σε μια ενδιαφέρουσα ή αγωνιώδη στιγμή και να το ολοκληρώσετε κάποια άλλη ημέρα. Δεν υπάρχει πιο λυπηρό πράγμα για ένα Ραψωδό από το να έχει μπροστά του παίκτες βαριεστημένους και κουρασμένους, που δε βλέπουν την ώρα να τελειώσει το παιχνίδι.

Να σημειώνετε πάντα τις στιγμές της περιπέτειας κατά τις οποίες οι ήρωες έκαναν κάτι που να τους επιτρέπει ζαριές εμπειρίας σε μία ή περισσότερες δεξιότητες ή που αυξάνει την εύνοια κάποιου θεού, ακόμα κι αν οι ίδιοι δεν το θυμήθηκαν ή το αγνοούν. Δεν υπάρχει μεγαλύτερη ικανοποίηση για έναν παίκτη από το να βλέπει τον ήρωά του να βελτιώνεται και να γίνεται ικανότερος από περιπέτεια σε περιπέτεια.

Μετά το τέλος του παιχνιδιού

Αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, βάλτε τους παίκτες να «τηρήσουν τα λογιστικά βιβλία» τους, και κάντε κι εσείς το ίδιο. Αν η περιπέτεια έχει μείνει στη μέση, σημειώστε σε ποια κατάσταση βρίσκονται οι ήρωες και σε ποιο σημείο η περιπέτεια. Αν η περιπέτεια έχει τελειώσει, βάλτε όλους τους παίκτες να ρίξουν τις ζαριές εμπειρίας που τους αξίζουν, και συμφωνήστε μαζί τους σε περίπτωση που ανάμεσα στις δυο περιπέτειες επιθυμούν να μαθητεύσουν κοντά σε κάποιο δάσκαλο ή να κάνουν μια προσωπική έρευνα για να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους. Αν δεν υπάρχουν άμεσες υποχρεώσεις των ηρώων τους, μην τους αρνηθείτε έναν ή και δύο μήνες ανάπαυσης, τους οποίους μπορούν να αφιερώσουν σε τέτοιου είδους εκπαίδευση. Επίσης, το τέλος μιας περιπέτειας είναι η κατάλληλη στιγμή να χρησιμοποιήσουν οι ήρωες των παικτών τη θεϊκή εύνοια για να αυξήσουν άμεσα τα ποσοστά τους στις διάφορες δεξιότητες ή ακόμα και τα χαρακτηριστικά τους, αν φυσικά επιθυμούν κάτι τέτοιο.

Συζητήστε με τους παίκτες τι τους άρεσε και τι δεν τους άρεσε στο παιχνίδι. Ήθελαν να είστε πιο περιγραφικός; Πιο άμεσος; Διαφωνούν με τον τρόπο που ερμηνεύσατε κάποιον κανόνα; Λάβετε υπόψη σας τις ενστάσεις τους, και προσπαθήστε να αποσαφηνίσετε τη θέση σας. Συνήθως οι παίκτες θα γνωρίζουν τους κανόνες λιγότερο καλά απ' όσο εσείς, γι' αυτό μπορείτε να τους μελετήσετε όλοι μαζί από το *Βιβλίο Κανόνων*. **Αν κάτι δεν αρέσει σε όλους, εκφράστε τις απόψεις σας σχετικά με το θέμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του συγγραφέα ή του εκδοτικού οίκου που αναγράφονται στα πρωτοσέλιδα αυτού του βιβλίου.**

2. Οι ανταμοιβές των παικτών

Ένα σοβαρό μειονέκτημα —το οποίο πολλές φορές αποδεικνύεται για το παιχνίδι πλεονέκτημα— της ομηρικής κοινωνίας είναι πως δε διαθέτει την έννοια του χρήματος, ή, μάλλον, του νομίσματος. Έτσι, όλα τα αγαθά ανταλλάσσονται σύμφωνα με το νόμο της προσφοράς και της ζήτησης. Τα **Ζωντανά Έπη** δεν έχουν ως προσανατολισμό να κάνουν τους ήρωες πλουσιότερους, αλλά σπουδαιότερους. Η ηθική ανταμοιβή ή η συγκίνηση της περιπέτειας είναι από μόνα τους αρκετά ως κίνητρα για τους παίκτες και τους ήρωές τους. Ωστόσο, κάποιες υλικές ανταμοιβές όχι μόνο θα τους ικανοποιήσουν, αλλά και θα τους βοηθήσουν, ειδικά αν πρόκειται για αντικείμενα με πρακτική σημασία στο παιχνίδι. Φροντίστε οι ανταμοιβές αυτές να είναι αντάξιες των άθλων των ηρώων, και να έρχονται σταδιακά, ώστε να μην κορέσουν το παιχνίδι.
Οι αμοιβές των ηρώων ανήκουν στις εξής κατηγορίες:

Ηθική αμοιβή και αναγνώριση
Αν οι ήρωες πετυχαίνουν κάτι προς όφελος της κοινότητας, η ευγνωμοσύνη των κατοίκων της περιο-

χής δεν έχει μόνον ηθικό αντίκρισμα αλλά και πρακτικό. Η φήμη των ηρώων μεγαλώνει, όλοι τούς θαυμάζουν και τους εμπιστεύονται, και οι περισσότεροι θα αντιδράσουν ευνοϊκά απέναντί τους τη δεδομένη στιγμή.

Υλικές αμοιβές

Αν ο άθλος ή η αποστολή έχει ανατεθεί στους ήρωες από κάποιον άρχοντα ή τους κατοίκους μιας κοινότητας, η επιτυχημένη έκβαση θα φέρνει συνήθως και κάποια υλικά ανταλλάγματα, με τη μορφή ζώων, πολύτιμων μετάλλων, όπλων, υπηρετών, ή άλλων ανταλλάξιμων αγαθών. Χαμένα ή σπασμένα όπλα, όπως ακόντια, βέλη, δόρατα, τις περισσότερες φορές αντικαθιστώνται από την κοινότητα, ενώ συχνά η ανταμοιβή πρέπει να είναι κάποιο καλύτερο όπλο, ασπίδα ή αρματωσιά. Σε κάποιες περιπτώσεις μεγάλης προσφοράς προς την κοινότητα, το συμβούλιο των γενών και ο βασιλιάς μπορεί να παραχωρήσουν σε έναν ή περισσότερους ήρωες κάποιο τέμενος, ένα κομμάτι δηλαδή της δημόσιας γης ως προσωπική τους εκμετάλλευση. Οι άκληροι που οι ήρωες πιθανότατα θα αφήσουν για να το καλλιεργούν μπορεί να χρησιμοποιηθούν ως εργατικά χέρια, πλήρωμα ενός καραβιού για ένα υπερπόντιο ταξίδι, πολεμιστές σε μια μελλοντική σύγκρουση, κ.λπ.

Πρακτική διδασκαλία

Μια εξυπηρέτηση προς κάποιον γνώστη μιας πολεμικής τέχνης ή μιας δεξιότητας μπορεί να έχει ως αντάλλαγμα την εκπαίδευση των ηρώων στη δεξιότητα αυτή.

Θεϊκή εύνοια και θεϊκά δώρα

Η θεϊκή εύνοια είναι ίσως η πιο μεγάλη ανταμοιβή για τους ήρωες των παικτών, επειδή μπορεί να «εξαργυρωθεί» με τόσους και τόσους διαφορετικούς τρόπους. Με τη βοήθειά της οι παίκτες μπορούν να σωθούν από θανάσιμους κινδύνους, να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους, ακόμα και να γίνουν πιο δυνατοί, πιο επιδέξιοι ή πιο εμφανίσιμοι! Σε μελλοντικές επεκτάσεις του παιχνιδιού θα δούμε πώς αυτή η θεϊκή εύνοια μπορεί να αποτελέσει τη βάση για να γίνουν οι ήρωες ημίθεοι, ακόμα και να φτάσουν στον Όλυμπο, αποκτώντας την αθανασία!

Για ιδιαίτερα σπουδαίους άθλους, οι οποίοι προωθούν τα σχέδια των θεών πάνω στον κόσμο, οι Αθάνατοι μπορούν να παραχωρήσουν ως αμοιβή στους ήρωες κάποια θεϊκά δώρα - χαρίζοντάς τους τα λιγότερο σημαντικά και δανείζοντάς τους τα πιο ξεχωριστά.

Δείτε πιο κάτω μερικά από τα δώρα αυτά και τη σημασία τους.

Μαγικά όπλα και αντικείμενα

Στις περιπέτειές τους οι ήρωες μπορούν να βρεθούν σε πολλά και παράξενα μέρη: τάφους ξεχασμένων πολιτισμών, χώρες άγνωστων λαών, ερημητήρια σοφών και μάντεων. Σε τέτοιου είδους μέρη, μακριά από τη γνώριμη πατρίδα τους, μπορούν να αποκτήσουν με τον έναν ή τον άλλον τρόπο πολλά και εκπληκτικά μαγικά αντικείμενα, τα οποία είτε είναι ευλογημένα από τους ίδιους τους θεούς, ή έχουν κατασκευαστεί με τρόπο άγνωστο από ξεχασμένους πολιτισμούς. Ο Ραψωδός δεν θα πρέπει συνήθως να αποκαλύπτει στους παίκτες ποιες ακριβώς είναι οι ιδιότητες ενός μαγικού αντικειμένου που ανακαλύπτουν τυχαία, αλλά να τους αφήνει να τις διαπιστώσουν από μόνοι τους, μέσα από τις δοκιμές και την προσπάθεια. Εσείς απλώς αφήστε τους να σχηματίσουν κάποιες υπόνοιες, με βάση το σχήμα του αντικειμένου, το χρώμα, τα σκαλίσματά του, κ.λπ.

Παραδείγματα μαγικών όπλων

Ένα όπλο που προσθέτει στον κάτοχό του 10% έως 30% στη δεξιότητά του πάνω στο συγκεκριμένο όπλο.

Ένα όπλο που προκαλεί +1 έως +3 επιπλέον πόντους ζημιάς, ή το οποίο έχει διπλάσιες πιθανότητες για απόλυτη επιτυχία στα χτυπήματα που δίνει.

Μια ασπίδα που προστατεύει αυτόματα τον κάτοχό της από ένα συγκεκριμένο είδος όπλου, βέλη ή ακόντια λόγου χάρη.

Ένας θώρακας που προστατεύει τον κάτοχό του από 1 έως 5 παραπάνω πόντους ζημιάς.

Ένα κράνος που επιτρέπει στον κάτοχό του να βλέπει μέσα στο απόλυτο σκοτάδι ή να αναπνέει κάτω από το νερό.

Ένα ζευγάρι περικνημίδες που διπλασιάζουν την ταχύτητα του ήρωα στη μάχη.

Παραδείγματα άλλων μαγικών αντικειμένων

Ένα φίλτρο που κάνει το δέρμα σκληρό σαν πέτρα (αντοχή 12) για Z10 +1 γύρους μάχης.

Ένα κύπελλο που τρεις φορές τη μέρα μετατρέπει σε κρασί το νερό που του βάζει κανείς μέσα.



Μια πυξίδα που δείχνει το Βορρά.
Ένα μικρό φυλαχτό που διώχνει μακριά τα έντομα ή προστατεύει από τα δαγκώματα των φιδιών.
Ένα λυχνάρι που ανάβει και σβήνει σύμφωνα με προφορική εντολή του κατόχου του, και του οποίου η φλόγα δε σβήνει από τον άνεμο ή το νερό.
Ένα μικροσκοπικό σήμαντρο με μεταλλικό ραβδάκι. Όταν ο κάτοχος του ραβδιού το χτυπήσει δυνατά πάνω σε μια επιφάνεια, το σήμαντρο βγάζει ένα δυνατό ήχο, που ακούγεται ακόμα κι αν βρίσκεται χιλιόμετρα μακριά.
Μια ξύλινη σφυρίχτρα που το σφύριγμά της συγκεντρώνει όλα τα ζώα ενός συγκεκριμένου είδους από απόσταση δύο χιλιομέτρων.
Ένα περιδέραιο που κάνει αυτόν ή αυτή που το φοράει να φαίνεται ντυμένος με πλούσια ρούχα και κοσμήματα.

Η φαντασία του Ραψωδού είναι το μόνο όριο για τη δημιουργία τέτοιων αντικειμένων, τα οποία, χωρίς να είναι ιδιαίτερα ισχυρά ώστε να ανατρέπουν τις ισορροπίες του παιχνιδιού, διασκεδάζουν τους παίκτες, μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμα ανταλλακτικά είδη, ή και να βγάλουν τους ήρωες από τυχόν πολύ δύσκολη θέση αν χρησιμοποιηθούν με εξυπνάδα.

3. Ζώα, τέρατα και μυθικά φύλα του ομηρικού κόσμου

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται τα ζώα, τα μυθικά πλάσματα και τα τέρατα που θα πρέπει να αντιμετωπίσουν οι ήρωες στα ταξίδια και στις περιπέτειές τους. Τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται είναι τα εξής:

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΤΗΤΑ: Τα ζώα, τα τέρατα και τα μυθικά φύλα έχουν πλάι στο όνομά τους ένα γράμμα που αντιστοιχεί στις τέσσερις κατηγορίες ηρώων (νέοι, έμπειροι, φημισμένοι, ημίθεοι –δείτε κεφάλαιο «Οδηγίες για τον Ραψωδό»). Μια ομάδα 2-3 ηρώων έχει σημαντικές πιθανότητες να αντιμετωπίσει χωρίς απώλειες ένα τέρας της δικής της κατηγορίας, λιγότερες ενάντια σε αυτά της αμέσως επόμενης, και σχεδόν μηδαμινές αν τη χωρίζουν δύο κατηγορίες. Βασισμένος σ' αυτές τις γενικές οδηγίες, ο Ραψωδός μπορεί να δημιουργεί και τις δικές του περιπέτειες.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: Βασικές πληροφορίες για το πλάσμα, τα μέρη που ζει, το πώς συμπεριφέρεται.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Τα χαρακτηριστικά ενός ζώου ή τέρατος είναι ίδια με αυτά ενός ανθρώπου, με μόνη εξαίρεση πως τα ζώα και τα τέρατα δε διαθέτουν Θέληση (ΘΕΛ) αλλά Μανία. Η Μανία είναι ένα χαρακτηριστικό βάσει του οποίου μετράται πόσο άγριο και επίμονο είναι ένα πλάσμα. Αν το ζώο ή το τέρας δεχθεί βαρύ τραύμα (δηλαδή μεγαλύτερο από το 50% των ΠΖ του), τότε ο Ραψωδός θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη Μανία του ζώου ή του τέρατος, για να συνεχίσει αυτό να μάχεται για τόσους γύρους μάχης όσοι και οι ΠΖ που του απομένουν. Αν αποτύχει στη ζαριά του, το ζώο θα προσπαθήσει να το βάλει στα πόδια και να ξεφύγει από τη μάχη.

Τα ζώα και τα τέρατα, όπως και οι άνθρωποι, διαφέρουν στους αριθμούς των χαρακτηριστικών τους. Κάποια είναι γέρικα ή αδύναμα, ενώ κάποια άλλα ξεχωρίζουν για το μέγεθος και τη δύναμή τους ακόμα και ανάμεσα στα όμοιά τους. Για να διευκολυνθεί ο Ραψωδός, παρατίθεται ένας μέσος όρος για κάθε χαρακτηριστικό, ο οποίος δείχνει ένα μέσης ικανότητας ζώο ή τέρας της κατηγορίας του. Ανάλογα με τις δυνάμεις των ηρώων, ο Ραψωδός μπορεί να κάνει το πλάσμα ισχυρότερο ή ασθενέστερο, πάντα μέσα στα όρια του είδους του.

Ειδικά η Εξυπνάδα (ΕΞΥ) θεωρείται πως είναι σταθερή για όλα τα ζώα ή τέρατα ενός είδους, όχι όμως και για έλλογα φύλα μη ανθρώπινων πλασμάτων όπως οι κένταυροι ή οι σάτυροι. Αυτό δεν σημαίνει πως κάποια ζώα μιας ράτσας δεν ξεχωρίζουν από τα όμοιά τους ως προς τη νοημοσύνη, αλλά πως, σε γενικές γραμμές, ένα άλογο θα είναι εξυπνότερο από οποιονδήποτε αγριόχοιρο και λιγότερο έξυπνο από οποιαδήποτε αρκούδα.

Ταχύτητα: Τα ζάρια που προσθέτει το πλάσμα στο σύνολο ΔΥΝ+ΑΝΤ+ΕΠΙ (δείτε Τρέξιμο, στους κανόνες Δεξιοτήτων). Σημειώστε, ωστόσο, πως τα ζώα (με εξαίρεση κάποια, όπως τα άλογα) δε διαθέτουν τη δεξιότητα Τρέξιμο ώστε να αυξήσουν ακόμα περισσότερο την προαναφερθείσα ταχύτητα που διαθέτουν.

Τρόποι επίθεσης: Οι τρόποι με τους οποίους πολεμάει το πλάσμα, οι πιθανότητες επιτυχίας που έχει με τον καθέναν, και η ζημιά που προκαλεί ο κάθε τρόπος επίθεσης. Μερικά ιδιαίτερα γρήγορα πλάσματα μπορούν να επιτεθούν περισσότερες φορές από μία σε κάθε γύρο μάχης.

Δεξιότητες: Οι τυχόν δεξιότητες που μπορεί να διαθέτει ένα πλάσμα.

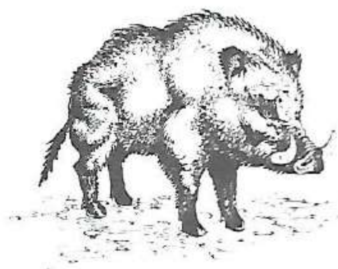
Φυσική αρματωσιά: Οι πόντοι ζημιάς που γλιτώνει το πλάσμα από κάθε χτύπημα που δέχεται, χάρη στο φυσικό αμυντικό του οπλισμό (λέπια, πυκνό τρίχωμα, κ.λπ.).

Αγριόχοιρος (Κάπρος)

Επικινδυνότητα Β

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι αγριόχοιροι αφθονούν στην ομηρική εποχή και αποτελούν το συνηθισμένο κυνήγι των ευγενών. Επειδή καταστρέφουν τα σπαρτά, συχνά καταδιώκονται και από τον απλό λαό. Είναι ιδιαίτερα άγριοι, και τις περισσότερες φορές επιτίθενται στον άνθρωπο χωρίς να τους προκαλέσει, ειδικά οι αρσενικοί, αλλά και οι θηλυκοί όταν έχουν μικρά. Τα χαρακτηριστικά στην παρένθεση αφορούν θηλυκούς αγριόχοιρους.



Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 5 (4)Ζ6 +12	30 (27)
ΑΝΤ 4Ζ6	15
ΕΠΙ 3Ζ6+4	15
ΜΕΓ 3(2)Ζ6+12	22 (19)
ΕΞΥ 3	
Μανία: 80%	
Ταχύτητα: +3Ζ10	
ΠΖ 18 (16)	

Ένας αγριόχοιρος έχει τόση αντοχή, ώστε μπορεί να συνεχίζει τη επίθεσή του για Ζ4−1 γύρους αφότου δεχθεί θανάσιμο πλήγμα.

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Χαυλιόδοντες	50%	3Ζ6 (2Ζ6)

Αν η επίθεση πετύχει, ο κάπρος έχει 70% πιθανότητες να ρίξει κάτω έναν όρθιο άνθρωπο, οπότε στον επόμενο γύρο και ειδικά γι' αυτόν τον αντίπαλο, οι πιθανότητες επιτυχίας με τους χαυλιόδοντές του θα είναι 80%. Οι επιθέσεις του κάπρου μπορούν να αποκρουστούν μόνο με Ασπίδα ή να αποφευχθούν με τη δεξιότητα της Αποφυγής.

Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 60%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ6+1 πυκνό τρίχωμα.



Άλογο

Επικινδυνότητα Α

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Για τον ομηρικό άνθρωπο, το άλογο χρησιμεύει σχεδόν αποκλειστικά και μόνο για να έλκει τα πολεμικά άρματα στη μάχη. Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν αφορούν σ' ένα τέτοιο τυπικό «πολεμικό» άλογο το οποίο έχει εκπαιδευτεί να μη φοβάται κατά τη διάρκεια της μάχης. Κάποιος με ικανότητα μεγαλύτερη από 80% στην Οδήγηση Άρματος μπορεί να εκπαιδεύσει τα άλογα ενός άρματος να επιτίθενται στον αντίπαλο ή σε κάποιον παρείσακτο, δαγκώνοντάς τον ή προσπαθώντας να τον ποδοπατήσουν (είτε είναι ζεμένα, είτε λυτά μέσα στο στάβλο τους). Τα άλογα του Διομήδη, από τον φερώνυμο άθλο του Ηρακλή, είναι χαρακτηριστικός τύπος τέτοιου άγριου αλόγου.



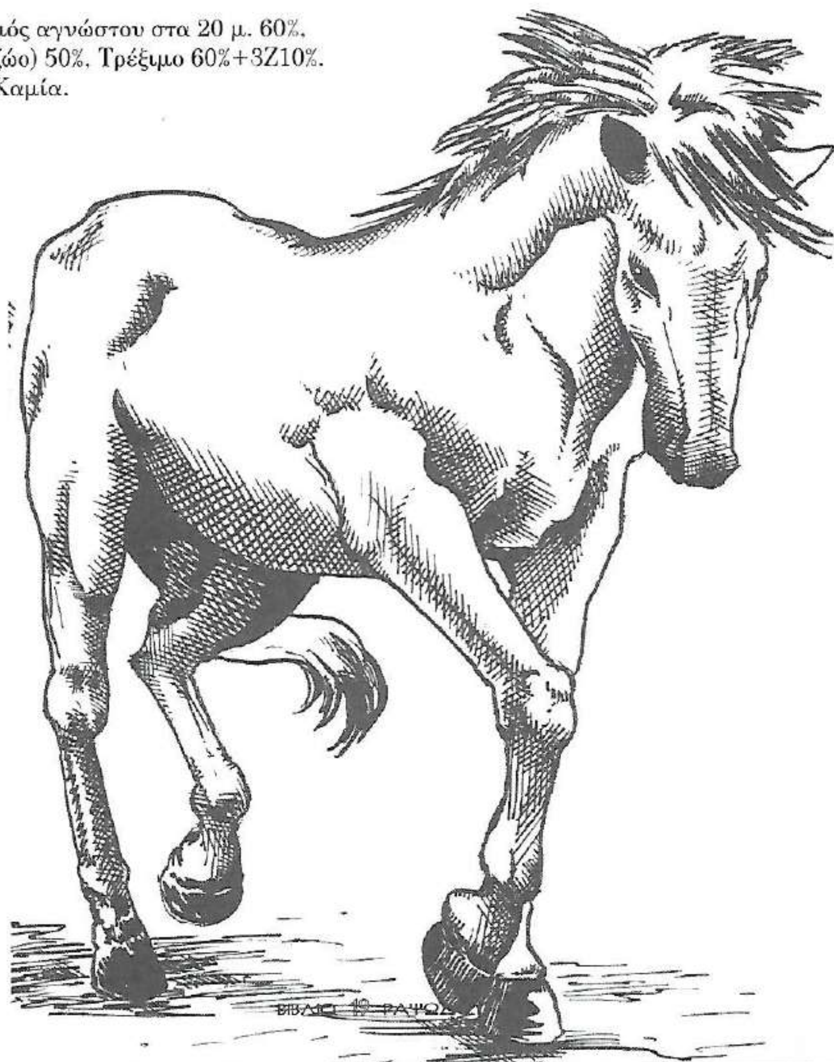
Χαρακτηριστικά		Μέσος όρος
ΔΥΝ	4Ζ6+20	35
ΑΝΤ	3Ζ6	11
ΕΠΙ	2Ζ6+8	15
ΜΕΓ	4Ζ6+20	35
ΕΞΥ	4	

Μανία: 30% (60% για τα πολεμικά άλογα)
Ταχύτητα: +6Ζ10
ΠΖ: 22

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Κλοτσιά (μπροστινά πόδια)	30%	2Ζ6
Κλοτσιά (πίσω πόδια)	30%	3Ζ6
Ποδοπάτημα (πεσμένου αντιπάλου)	70%	4Ζ6
Δάγκωμα	30%	Ζ8-1

Ένα άλογο μπορεί να χρησιμοποιεί μια απ' αυτές τις επιθέσεις σε κάθε γύρο μάχης, με την προϋπόθεση ασφαλώς πως είναι εκπαιδευμένο για κάτι τέτοιο και ελεύθερο. Ένα άλογο δεμένο σε άρμα δεν μπορεί να επιτεθεί παρά μόνο δαγκώνοντας και ποδοπατώντας.

Δεξιότητες: Εντοπισμός αγνώστου στα 20 μ. 60%, Άλμα (για ελεύθερο ζώο) 50%, Τρέξιμο 60%+3Ζ10%.
Φυσική αρματωσιά: Καμία.



Αρκούδα

Επικινδυνότητα Β

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Υπάρχουν πολλές αρκούδες σε όλα τα βουνά της ομηρικής Ελλάδας· κάποιες απ' αυτές είναι πραγματικά τεράστιες. Είναι πλάσματα μοναχικά, και μόνο στην περίοδο του ζευγαρώματος μπορεί να συναντήσει κανείς ένα ζευγάρι ενηλίκων μαζί. Δεν επιτίθενται εύκολα στον άνθρωπο, παρά μόνον αν πεινούν πολύ ή αισθανθούν πως απειλούνται. Ωστόσο, δεν παύουν να είναι σαρκοβόρες και επικίνδυνες για όσους τις προκαλέσουν. Αν και το χειμώνα πέφτουν σε χειμέρια νάρκη, δεν κοιμούνται συνεχώς, όπως συνήθως πιστεύεται· βγαίνουν κατά διαστήματα από τη φωλιά τους για να αναζητήσουν τροφή, και τότε είναι πεινασμένες και ιδιαίτερα επικίνδυνες.



Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 4Ζ6+15	30
ΑΝΤ 2Ζ6+8	15
ΕΠΙ 3Ζ6	11
ΜΕΓ 3Ζ6+15	25
ΕΞΥ 6	
Μανία: 70%	
Ταχύτητα: +3Ζ10	
ΠΖ 20	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	30%	Ζ8+Ζ6
Νύχια	45%	3Ζ6
Αγκάλιασμα	30%	2Ζ6

Μια αρκούδα επιτίθεται τρέχοντας με τα τέσσερα, οπότε κάνει μια επίθεση με τα νύχια της και κατόπιν μιαν ακόμα με τα δόντια στο τέλος του ίδιου γύρου μάχης, ή σηκώνεται στα πισινά της πόδια, οπότε προσπαθεί να αγκαλιάσει τον αντίπαλο. Αν τα καταφέρει, συνεχίζει να του κάνει 2Ζ6 ζημιά σε κάθε γύρο με το σφίξιμο, ενώ ταυτόχρονα έχει 80% πιθανότητες να τον δαγκώσει στο τέλος του ίδιου γύρου.

Δεξιότητες: Αναρρίχηση 60%, Ιχνηλασία 40%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ6 πυκνό τρίχωμα.



Δελφίνι
Επικινδυνότητα Α

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Τα δελφίνια αφθονούν στις ομηρικές θάλασσες, και συνήθως είναι φιλικά προς τους ανθρώπους. Είναι πολύ έξυπνα, και πιθανώς έχουν κάποιο δικό τους κώδικα επικοινωνίας. Οι Έλληνες τα θεωρούν ιερά ζώα του Ποσειδώνα και δεν τα κυνηγούν. Εμφανίζονται σε κοπάδια των Ζ10+1 ζώων.



Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 3Ζ6+8	19
ΑΝΤ 3Ζ6	11
ΕΠΙ 3Ζ6+3	14
ΜΕΓ 3Ζ6+10	21
ΕΞΥ 8	
Μανία: 40%	
ΠΖ 16	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Εμβολισμός με το ρύγχος	60%	2Ζ6+2

Οι επιθέσεις των δελφινιών μπορούν να αποφευχθούν μόνο με πετυχημένη ζαριά Κολύμβησης, μειωμένη κατά 50%.

Δεξιότητες: Άλμα 75%, Κολύμβηση 100%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ4 δέρμα και λίπος.



Καρχαρίας

Επικινδυνότητα Γ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Υπάρχουν αρκετοί καρχαρίες στις ομηρικές θάλασσες, αλλά σπάνια είναι υπερμεγέθεις. Ωστόσο, δεν παύουν να ελκύονται από το αίμα και να επιτίθενται σε οποιονδήποτε έχει την ατυχία να βρεθεί τραυματισμένος στη θάλασσα. Για ένα πραγματικά πελώριο τέρας, όπως αυτό που θα μπορούσε να στείλει ο Ποσειδώνας για εκδίκηση ή να συναντήσει κανείς στον ανοιχτό ωκεανό, διπλασιάστε όλα τα χαρακτηριστικά και τις ζημιές επίθεσης, αλλά όχι και τις πιθανότητες επιτυχημένης επίθεσης.



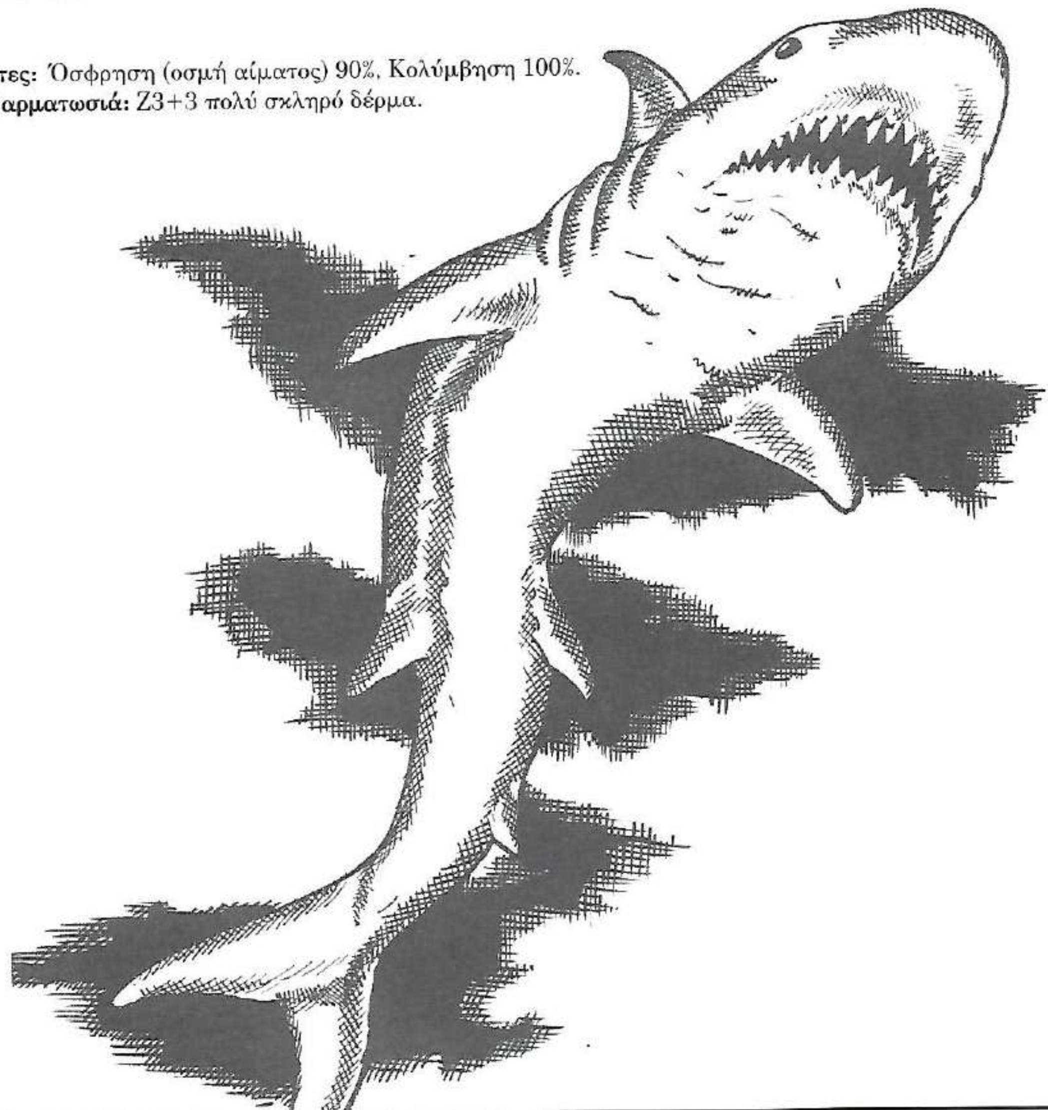
Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 3Ζ6+10	21
ΑΝΤ 2Ζ6+10	17
ΕΠΙ 3Ζ6	11
ΜΕΓ 3Ζ6+9	20
ΕΞΥ 2	
Μανία: 80%	
ΠΖ 18	

Ένας καρχαρίας συνεχίζει να μάχεται για Ζ3-1 γύρους από τη στιγμή που δέχθηκε θανάσιμο πλήγμα.

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	60%	3Ζ6
Χτύπημα με πτερύγιο	40%	Ζ6

Αν ένας καρχαρίας αποτύχει στην επίθεσή του, καθώς προσπερνά το θύμα του για να επιτεθεί ξανά προσπαθεί να το χτυπήσει με το πτερύγιό του. Αν η επίθεση με τα δόντια πετύχει ή αποκρουστεί, δεν υπάρχει δυνατότητα για χτύπημα με το πτερύγιο.
Οι επιθέσεις του καρχαρία μπορούν να αποφευχθούν μόνο με μια πετυχημένη ζαριά Κολύμβησης μειωμένη κατά 40%.

Δεξιότητες: Όσφρηση (οσμή αίματος) 90%, Κολύμβηση 100%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3+3 πολύ σκληρό δέρμα.



Λεοπάρδαλη και Πάνθηρας

Επικινδυνότητα Β

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Στην ομηρική εποχή υπάρχουν ακόμα κάποιες μοναχικές λεοπαρδάλεις, οι περισσότερες στη Βόρεια Ελλάδα. Το δέρμα τους είναι πολύτιμο ανταλλακτικό είδος. Δεν επιτίθενται εύκολα σε άνθρωπο, παρά μόνον αν εξαναγκαστούν ή αν υπερασπίζονται μικρά. Ωστόσο, στο κυνήγι δε θα διστάσουν να επιτεθούν πρώτες στους διώκτες τους. Πάνθηρες ονομάζουμε σήμερα τις λεοπαρδάλεις με μαύρο δέρμα.

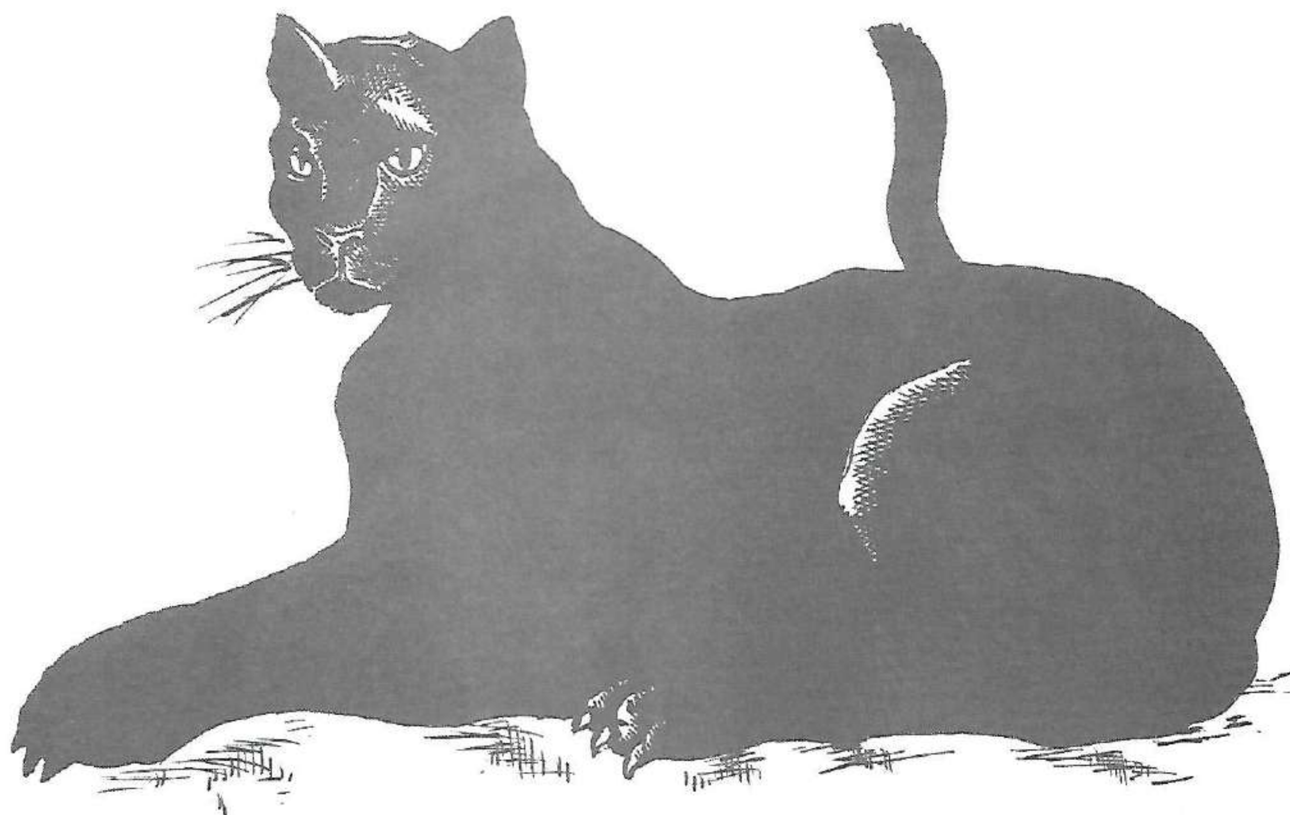


Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 3Ζ6+5	16
ΑΝΤ 3Ζ6	11
ΕΠΙ 2Ζ6+12	19
ΜΕΓ 2Ζ6+7	14
ΕΞΥ 5	
Μανία: 95%	
Ταχύτητα: +7Ζ10	
ΠΖ 13	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	40%	Ζ8+Ζ4
Νύχια	55%	Ζ6+Ζ4
Πίσω πόδια	80%	2Ζ6+2Ζ4

Σε κάθε γύρο μάχης η λεοπάρδαλη επιτίθεται στο ίδιο άτομο δύο φορές με τα νύχια της, και μία φορά δαγκώνοντας στο τέλος του γύρου μάχης (συνολικά, τρεις επιθέσεις). Αν πετύχουν και οι δύο επιθέσεις με τα νύχια, η λεοπάρδαλη γαντζώνεται στο θύμα της και στον επόμενο γύρο μάχης το ξεσκίζει και με τα πίσω πόδια, ενώ οι πιθανότητες δαγκώματος αυξάνουν στο 70%.

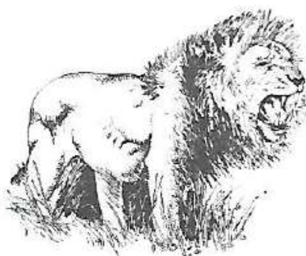
Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 70%, Εντοπισμός 70%, Άλμα 80%, Αναρρίχηση 80%, Αποφυγή 40%, Αθόρυβη Κίνηση 90%, Ιχνηλασία 60%, Παραλλαγή 75%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3-1 γούνα.



Λιοντάρι
Επικινδυνότητα Β-Γ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Κάποια λιοντάρια επιζούν ακόμα στα βουνά της ομηρικής Ελλάδας. Αφθονούν, βέβαια, πολύ περισσότερο στη Μικρά Ασία και στην Αίγυπτο. Τα λιοντάρια στην ομηρική Ελλάδα είναι μοναχικά, και σπάνια είναι αρκετά για να δημιουργήσουν μια μικρή αγέλη των Ζ6+1 ενήλικων ζώων. Οι ήρωες θα πρέπει συνήθως να αντιμετωπίσουν κάποιο μοναχικό αρσενικό ή ένα θηλυκό που υπερασπίζει τα μικρά του. Τα λιοντάρια αποφεύγουν τις περισσότερες φορές να επιτεθούν σε μια ομάδα ανθρώπων, και θα γίνουν επικίνδυνα μόνον όταν στριμωχτούν στη φωλιά τους ή υπερασπίζουν μικρά. Ωστόσο, κάποια απ' αυτά μπορεί να γευτούν κάποια στιγμή ανθρώπινο κρέας κι έτσι να γίνουν πολύ επικίνδυνα. Το δέρμα του λιονταριού, η λεοντή, είναι σύμβολο ισχύος και μπορεί να ανταλλαχθεί με πολύτιμα αγαθά.
Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν αφορούν ενήλικα αρσενικά, ενώ οι αριθμοί στις παρενθέσεις είναι για τα θηλυκά.

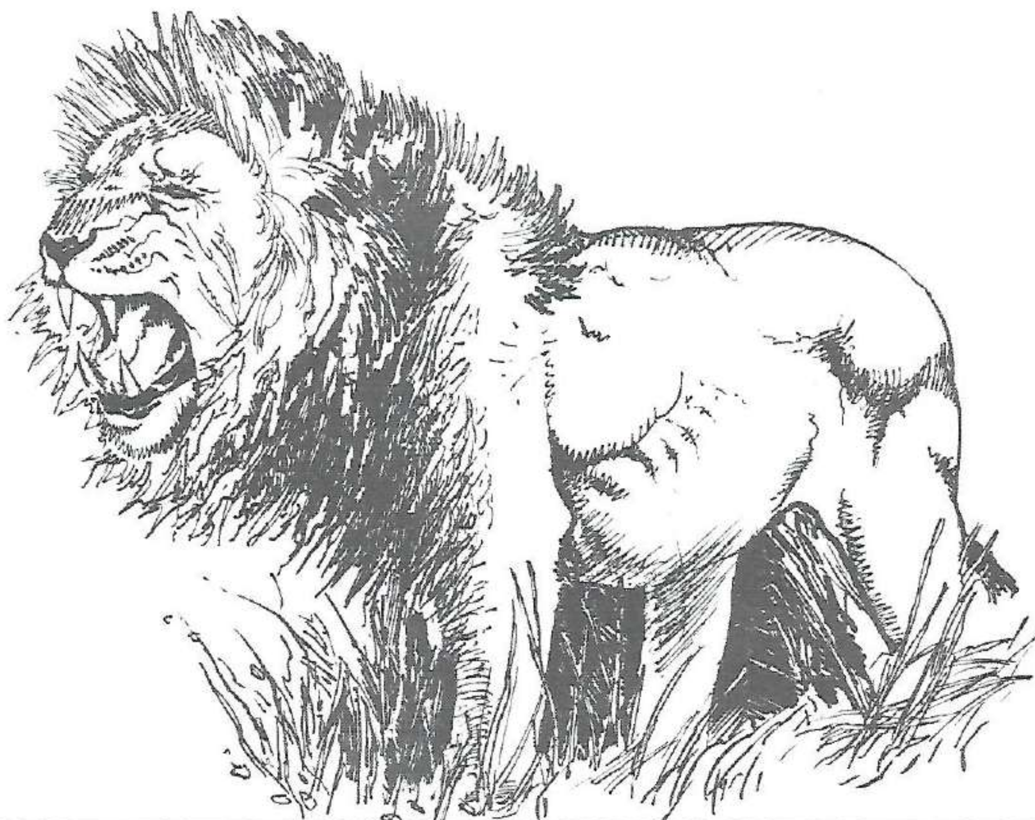


Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 5 (4)Ζ6+15	32 (29)
ΑΝΤ 3Ζ6+3	14
ΕΠΙ 3Ζ6+6	16
ΜΕΓ 4 (3)Ζ6+10	24 (21)
ΕΞΥ 5	
Μανία: 75%	
Ταχύτητα: +6Ζ10	
ΠΖ 19 (17)	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	50%	3Ζ6+3
Νύχια	40%	3Ζ6
Πίσω πόδια	80%	4Ζ6

Ένα λιοντάρι προσπαθεί να αρπάξει το θύμα του πηδώντας επάνω του και χτυπώντας το με τα μπροστινά του πόδια, ενώ ταυτόχρονα το δαγκώνει. Μπορεί να κάνει δύο ταυτόχρονες επιθέσεις, μια με τα νύχια και μια με τα δόντια σε κάθε γύρο μάχης. Αν και οι δύο επιθέσεις πετύχουν, στον επόμενο γύρο μάχης μπορεί να επιτεθεί στο θύμα με τα πίσω πόδια, ενώ οι πιθανότητες δαγκώματος αυξάνουν στο 75%.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 40%, Οξύτητα ακοής 60%, Όσφρηση 60%, Αθόρυβη Κίνηση 70%, Παραλλαγή 60%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ2 πόντοι γούνας για τα θηλυκά, Ζ4 στα αρσενικά (λόγω χαίτης).

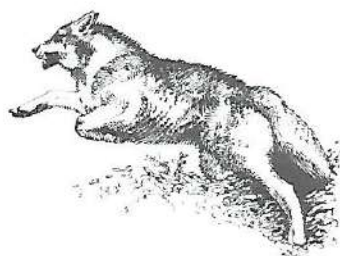


Λύκος

Επικινδυνότητα Α (Β ή Γ για ολόκληρη αγέλη)

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Υπάρχουν πάρα πολλοί λύκοι στην ομηρική Ελλάδα. Συνήθως δημιουργούν κοπάδια των 2Ζ10 μελών στα οποία κυριαρχεί ένας μεγαλόσωμος αρσενικός (+2 ΔΥΝ, ΑΝΤ, ΕΠΙ, +3 ΠΖ, +20% επίθεση, αποφυγή). Δεν επιτίθενται στους ανθρώπους παρά μόνο σε περιόδους μεγάλης πείνας (προπάντων το χειμώνα), αν ο αντίπαλός τους είναι βαριά τραυματισμένος, ή αν ξεπερνούν τους αντιπάλους σε αναλογία τουλάχιστον 3 προς 1. Αν οι λύκοι είναι πολλοί, συνεργάζονται. Για παράδειγμα, κάποιοι μπορούν να κυνηγήσουν το θύμα τους μέχρι ένα σημείο όπου κρύβονται οι υπόλοιποι της αγέλης, ή κάποιοι να προσπαθήσουν να το ρίξουν κάτω ώστε οι άλλοι να επιτεθούν ευκολότερα.

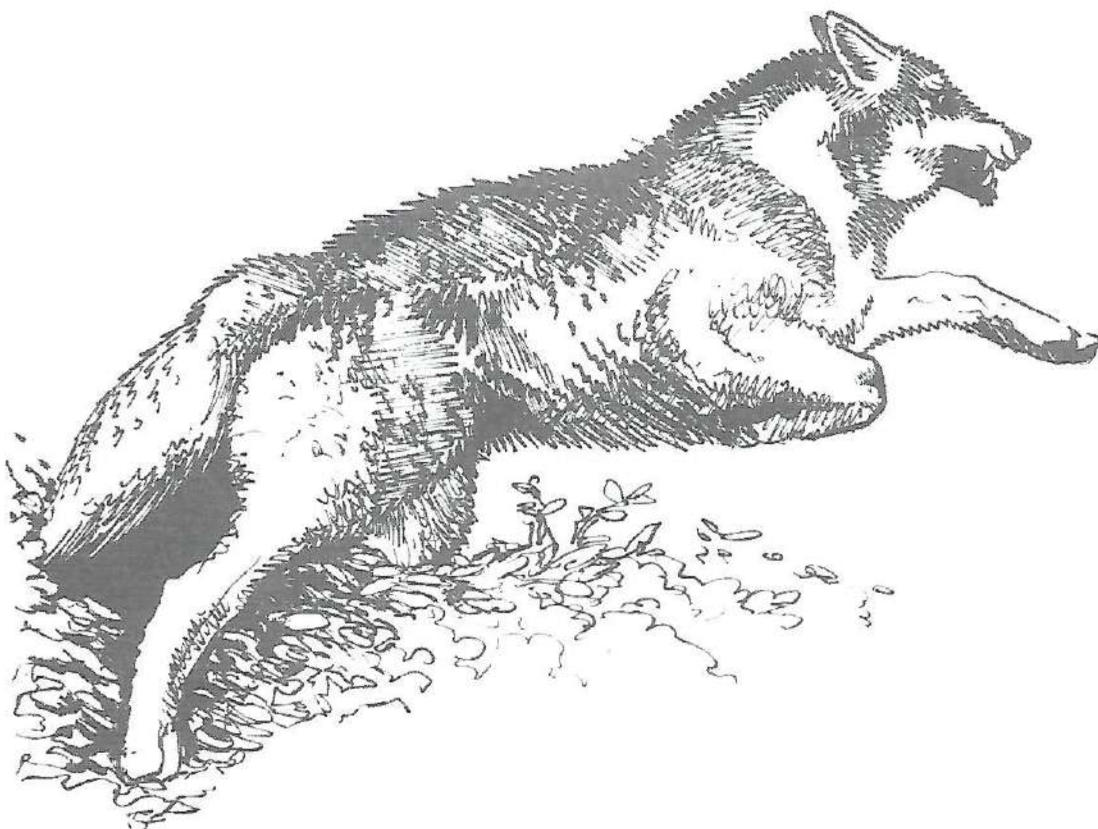


Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 2Ζ6+4	11
ΑΝΤ 2Ζ6+3	10
ΕΠΙ 3Ζ6+1	12
ΜΕΓ 2Ζ6+1	8
ΕΞΥ 6	
Μανία: 50%	
Ταχύτητα: +3Ζ10	
ΠΖ 9	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	35%	Ζ8-1

Ένας λύκος μπορεί να επιτεθεί στον αντίπαλο μόνο με σκοπό να τον ρίξει κάτω. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, οι πιθανότητες επί τοις εκατό να ανατραπεί ο αντίπαλος είναι [(ΔΥΝ λύκου x 8)-(ΜΕΓ αντιπάλου x 6)] %. Αν ο αντίπαλος τελικά πέσει κάτω, οι πιθανότητες να πετύχει ο λύκος ένα δάγκωμα αυξάνονται στο 70%.

Δεξιότητες: Αποφυγή 30%, Ιχνηλασία 70%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3 τρίχωμα.



Σκύλος
Επικινδυνότητα Α

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Ο σκύλος είναι ο πιστότερος φίλος του ομηρικού ανθρώπου, ο οποίος τον χρησιμοποιεί ως φύλακα των κοπαδιών του αλλά και ως βοηθό στο κυνήγι. Ένας εκπαιδευτής με Γνώση Ζώων πάνω από 70% μπορεί να εκπαιδεύσει ένα σκύλο ώστε μέσα σε Ζ10 εβδομάδες να αυξήσει την κάθε δεξιότητά του (ακόμα και το δάγκωμα) κατά 2Ζ10% (αλλά μόνο για μία φορά). Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν αφορούν ένα τυπικό κυνηγόσκυλο, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για άγρια σκυλιά, μεγάλα τσακάλια κ.λπ.

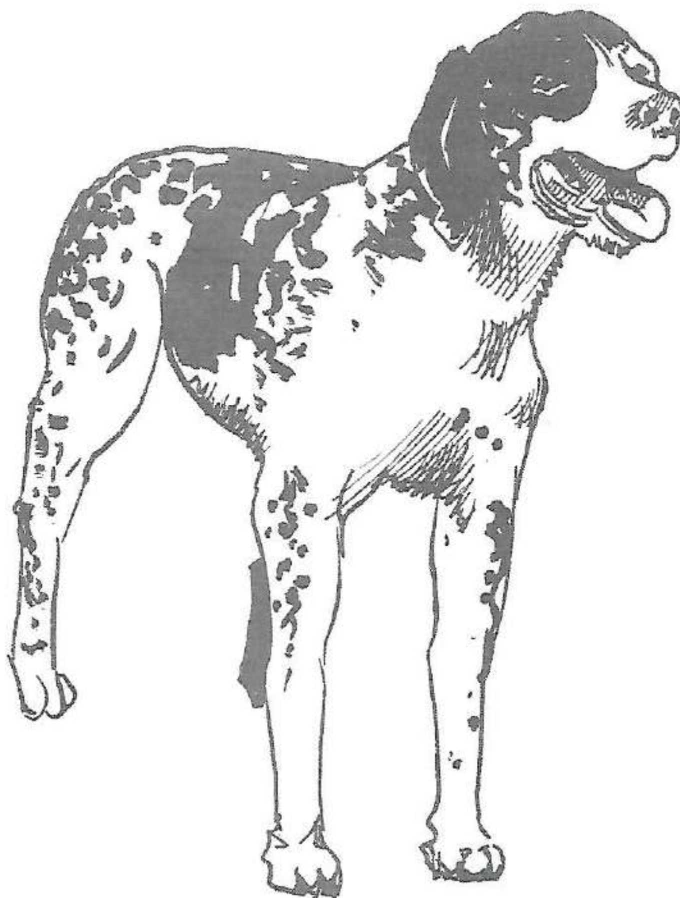


Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ Ζ6+2	6
ΑΝΤ 2Ζ6+2	9
ΕΠΙ 2Ζ6+4	11
ΜΕΓ Ζ6+3	7
ΕΞΥ 6	

Μανία: 30% (80% για τα εκπαιδευμένα σκυλιά)
Ταχύτητα: +3Ζ10
ΠΖ 8

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	40%	Ζ8-Ζ4

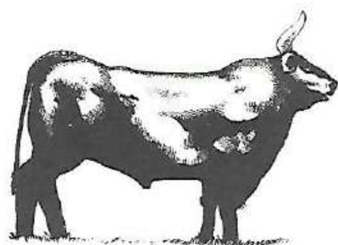
Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 80%, Εντοπισμός 60%, Όσφρηση 80%, Άλμα 50%, Αποφυγή 40%, Κολύμβηση 60%, Αθόρυβη Κίνηση 40%, Ιχνηλασία 80%.
Φυσική αρματωσιά: Καμία.



Ταύρος
Επικινδυνότητα Β-Γ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Ο ταύρος είναι για τον ομηρικό άνθρωπο σύμβολο ισχύος και ζωτικότητας. Οι ταυρομαχίες, και μάλιστα αναίμακτες, διεξάγονται μόνο στη Μινωική Κρήτη. Ωστόσο, κάποιες φορές, ένας οργισμένος θεός μπορεί να στείλει έναν άγριο ταύρο σαν τιμωρία στους κατοίκους μιας περιοχής. Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν, αφορούν ένα τέτοιο ζώο, το οποίο επιτίθεται στους ανθρώπους αμέσως μόλις τους δει.

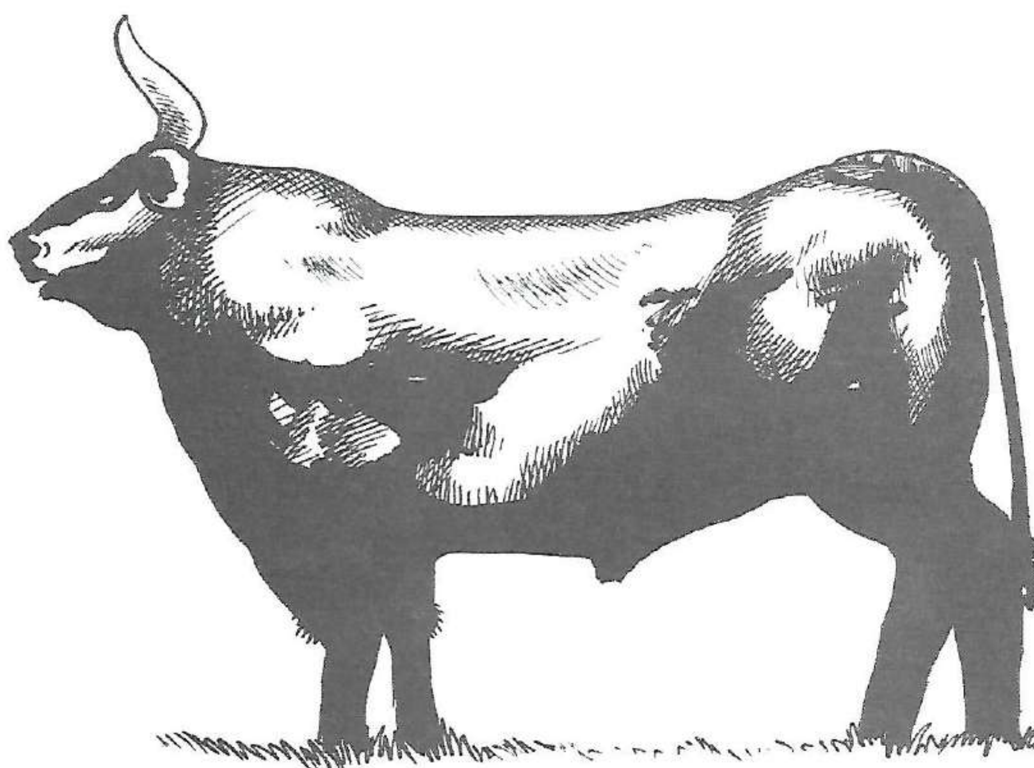


Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 5Ζ6+20	40
ΑΝΤ 4Ζ6+6	20
ΕΠΙ 3Ζ6+3	14
ΜΕΓ 4Ζ6+15	29
ΕΞΥ 5	
Μανία: 70%	
Ταχύτητα: +5Ζ10	
ΠΖ 25	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Κέρατα	50%	4Ζ6
Ποδοπάτημα	70%	6Ζ6

Αν ο ταύρος χτυπήσει κάποιον με τα κέρατά του, υπάρχουν 3% πιθανότητες για κάθε πόντο ζημιά που του προξενεί (πριν αφαιρεθεί η τυχόν προστασία της πανοπλίας) να τον εκτοξεύσει Ζ20 μέτρα μακριά προς μια τυχαία κατεύθυνση. Ο ταύρος έχει 60% πιθανότητες να προτιμήσει να ποδοπατήσει έναν πεσμένο αντίπαλο και 40% να επιτεθεί σε κάποιον άλλον με τα κέρατά του. Οι επιθέσεις του ταύρου μπορούν να αποφευχθούν μόνο με τη δεξιότητα της Αποφυγής.

Δεξιότητες: Καμία.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3 χοντρό δέρμα.



Άρπυιες

Επικινδυνότητα Α (Β για κοπάδι)

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι άρπυιες είναι ένα σπάνιο είδος παράξενων φτερωτών τεράτων, με κορμιά κακάσχημων γυναικών και φτερούγες ορνέων. Η μεγαλύτερη χαρά τους είναι να μολύνουν με τις ακαθαρσίες τους τις τροφές των ανθρώπων αλλά και τους ίδιους τους ανθρώπους. Συνήθως ζουν σε κοπάδια των Ζ6+1 μελών, και κανείς δε γνωρίζει το αν αναπαράγονται και πως. Οι ακαθαρσίες τους κάνουν τα τρόφιμα εντελώς ακατάλληλα για φάγωμα, κι όποιος δοκιμάσει απ' αυτά θα πρέπει να φέρει στο Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤx2 ή να κολλήσει κάποια ασθένεια (βλ. Ασθένειες). Είναι δειλές, και συνήθως επιτίθενται μόνο σε ανήμπορα θύματα, αλλά αν κάποιος τους αντεπιτεθεί μπορεί να τον καταδιώκουν επί μέρες, πετώντας ψηλά και περιμένοντας την ευκαιρία να τον εκδικηθούν.



Χαρακτηριστικά		Μέσος όρος
ΔΥΝ	3Ζ6	11
ΑΝΤ	3Ζ6	11
ΕΠΙ	4Ζ6	14
ΜΕΓ	2Ζ6+2	9
ΕΞΥ	3Ζ6	11
ΕΜΦ	1Ζ6	3

Μανία: 20%
Ταχύτητα: +4Ζ10 (πέταγμα) -2Ζ10 (στο έδαφος)
ΠΖ 10

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Νύχια	35%	1Ζ6 +ασθένεια
Κουτσουλιές	50%	-Ζ10 ΕΜΦ +ασθένεια
Πέτρες (μέχρι Ζ10 την ημέρα)	35%	1Ζ6/3 μ. ύψος

Οι άρπυιες μπορούν να επιτεθούν βουτώντας προς το θύμα τους και χτυπώντας το με τα νύχια των δυο ποδιών τους ταυτόχρονα (2 επιθέσεις με νύχια). Επίσης, μπορούν να επιτεθούν από ψηλά, πετώντας πέτρες που ανυψώνουν στον αέρα, και κουτσουλώντας τα θύματά τους. Οι πιθανότητες επιτυχίας με τις πέτρες μειώνονται 5% για κάθε τρία μέτρα ύψους που παίρνουν τα τέρατα μετά τα τρία πρώτα, ενώ οι κουτσουλιές δεν προκαλούν ζημιά αλλά κάνουν αυτόν που λέρωσαν τόσο αποκρουστικό και δύσοσμο, ώστε το θύμα χάνει αμέσως 1Ζ10 από την ΕΜΦ του και θα πρέπει να πλένεται επί ώρες για να καθαριστεί εντελώς και να ανακτήσει τους χαμένους πόντους. Τα νύχια κι οι ακαθαρσίες, όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, εκθέτουν τα θύματά τους σε κίνδυνο αρρώστιας που επηρεάζει τη ΔΥΝ, την ΑΝΤ ή την ΕΜΦ, και το θύμα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ x 4 (για κάθε τραύμα) ώστε να μην κολλήσει.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 60%, Αποφυγή 40%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3-1 φτέρωμα.



Κένταυροι

Επικινδυνότητα Β

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι Κένταυροι είναι μια πολυάριθμη φυλή ζωανθρώπων οι οποίοι έχουν σώμα ανθρώπου μέχρι τη μέση και κορμί αλόγου από κει και κάτω. Οι περισσότεροι κατοικούν στη Θεσσαλία, ως επί το πλείστον στο Πήλιο, αλλά μικρές ληστρικές ομάδες κατεβαίνουν συχνά στη Στερεά Ελλάδα και στην Πελοπόννησο για να κλέψουν, να βιάσουν και να σκοτώσουν. Οι περισσότεροι είναι βάρβαροι και ζωώδεις, και σπάνια ξεχωρίζουν ανάμεσά τους κάποιοι σοφοί και φιλειρηνικοί, όπως ο Φόλος ή ο Χείρων. Τα χαρακτηριστικά που αναφέρονται πιο κάτω αφορούν τους αγριότερους που είναι και οι περισσότεροι. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις αφορούν τους θηλυκούς κενταύρους.



Χαρακτηριστικά		Μέσος όρος
ΔΥΝ	4 (3) Ζ6+4	18 (15)
ΑΝΤ	3Ζ6	11
ΕΠΙ	3Ζ6+2	13
ΜΕΓ	4Ζ6+10(+7)	24 (21)
ΕΞΥ	3Ζ6	11
ΕΜΦ	3Ζ6	11

Μανία: 50%
Ταχύτητα: +6Ζ10
ΠΖ 18 (16)

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Κλοτσιά	35%	2Ζ6
Βράχος	30%	2 έως 4Ζ6
Κορμός δέντρου	40%	3Ζ6
Τόξο	50%	Ζ6+Ζ4

Τόξο μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνον όσοι κένταυροι έχουν ΕΠΙ και ΕΞΥ μεγαλύτερη από 10. Βράχοι και κορμοί είναι αυτοσχέδια όπλα των οποίων προϋποτίθεται η ύπαρξη στη συγκεκριμένη περιοχή. Για τους βράχους χρησιμοποιήστε τους κανόνες της Ρίψης, και για τους κορμούς τους κανόνες για τα ρόπαλα.

Δεξιότητες: Γνώση Ζώων 50%, Γνώση Φυτών 65%, Γνώση Φαινομένων 55%, Πρώτες Βοήθειες 40%, Άλμα 60%, Αναρρίχηση 0%, Κολύμβηση 80%, Ρίψη 30%, Τρέξιμο 60+3Ζ10%, Προσανατολισμός 60%.
Φυσική αρματωσιά: Καμία.



Κύκλωπες

Επικινδυνότητα Δ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν δεν αφορούν τους τρεις πελώριους και σοφούς βοηθούς του Ηφαίστου, τον Άργη, τον Βρόντη και τον Στερόπη, αλλά τη φυλή των ανθρωπόμορφων τεράτων που, σύμφωνα με την *Οδύσσεια*, κατοικούν σε απόμακρα νησιά και κατασπαράσσουν τους ναυτικούς που ναυαγούν. Έχουν μόνον ένα μεγάλο μάτι στο κέντρο του μετώπου τους. Συνήθως εκτρέφουν κοπάδια από πελώρια γιδοπρόβατα και κατοικούν σε σπηλιές των οποίων τις εισόδους φράζουν τη νύχτα με τεράστια βράχια. Οι θηλυκοί κύκλωπες, οι οποίοι είναι πολύ πιο σπάνιοι, έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά με τους αρσενικούς. Επειδή δεν είναι ιδιαίτερα έξυπνοι, οι κύκλωπες μπορούν να εξαπατηθούν από πονηρούς ήρωες.



Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 6Ζ6+6	30
ΑΝΤ 4Ζ6+10	26
ΕΠΙ 3Ζ6	11
ΜΕΓ 6Ζ6+6	30
ΕΞΥ 2Ζ6	7

Μανία: 80%
Ταχύτητα: +6Ζ10
ΠΖ 28

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Γροθιά	40%	5Ζ6
Ποδοπάτημα	35%	7Ζ6
Βράχος	35%	7 έως 10Ζ6
Ρόπαλο	40%	6Ζ6

Δεξιότητες: Γνώση ζώων 60%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ6 χοντρό δέρμα.



Νύμφες

Επικινδυνότητα Α

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Με το όνομα Νύμφες καλύπτεται ένα μεγάλο φάσμα στοιχειακών πνευμάτων. Κοινό χαρακτηριστικό όλων είναι πως πρόκειται για θηλυκά πνεύματα της φύσης, που το καθένα συνδέεται μ' αυτήν μ' ένα συγκεκριμένο τόπο. Οι Δρυάδες είναι οι Νύμφες των δασών, ενώ οι Αμαδρυάδες συνδέονται η καθεμιά μ' ένα συγκεκριμένο δέντρο. Οι Ναϊάδες είναι οι νύμφες των γλυκών νερών, ενώ οι Ορεάδες ή Ορεστιάδες συνδέονται με συγκεκριμένους λόφους ή βουνά.

Χαρακτηριστικά	*Δρυάδες-Ναϊάδες*	Μέσος Όρος	*Αμαδρυάδες-Ορεάδες*	Μέσος Όρος
ΔΥΝ	2Ζ6	7	4Ζ6	14
ΑΝΤ	3Ζ6	11	4Ζ6	14
ΕΠΙ	5Ζ6	17	3Ζ6	11
ΜΕΓ	3Ζ6	11	3Ζ6+2	13
ΕΞΥ	2Ζ6+6	13	2Ζ6+6	13
ΕΜΦ	4Ζ6+2	16	4Ζ6+2	16

Μανία: 0%

Ταχύτητα: +3Ζ10 (Δρυάδες, Ναϊάδες), +2Ζ10 (Αμαδρυάδες-Ορεάδες)

ΠΖ 11 (Δρυάδες-Ναϊάδες), 14 (Αμαδρυάδες, Ορεάδες)

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Γοητεία	ΕΜΦ x 5%	Ειδική

Οι Νύμφες δεν έχουν φυσικά όπλα, ούτε και ιδιαίτερα επιθετική φύση, αλλά μπορούν να προσπαθήσουν να σαγηνεύσουν οποιονδήποτε ήρωα, συνήθως αυτόν με την καλύτερη ΕΜΦ. Αν πετύχουν στη ζαριά τους, ο ήρωας έχει δικαίωμα να αποτινάξει από πάνω του τη γοητεία ρίχνοντας σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ x 4. Διαφορετικά, γίνεται «νυμφόληπτος», αδιαφορεί πια για το σκοπό και τους συντρόφους του, και το μόνο που επιθυμεί είναι να ακολουθεί τη νύμφη που αποτελεί αντικείμενο του πόθου του. Κάθε ημέρα ο ήρωας έχει δικαίωμα να προσπαθήσει και πάλι να τινάξει τα μάγια από πάνω του, αλλά αυτή τη φορά η ζαριά του στο Ζ100 πρέπει να είναι μικρότερη από τη ΘΕΛ x 2. Αν μια νύμφη απειληθεί, το βάζει στα πόδια ή μεταμορφώνεται, οι Δρυάδες και οι Αμαδρυάδες σε δέντρα, οι Ναϊάδες σε νερό (με την προϋπόθεση να υπάρχει εκεί κοντά πηγή ή ποτάμι), και οι Ορεάδες σε βράχια.



Δεξιότητες: Οξύτητα Ακοής 80%, Εντοπισμός 60%, Γνώση ζώων 60%, Γνώση φυτών 90%, Γνώση φαινομένων 70%, Τέχνες (Μουσικό όργανο, Χορός, Τραγούδι) 90%, Άλμα 50%, Αναρρίχηση 80%, Αποφυγή 70%, Κολύμβηση (Ναϊάδες) 100%, Αθόρυβη κίνηση 90%, Ιχνηλασία 80%, Προσανατολισμός 90%, Παραλλαγή 100%.

Φυσική αρματωσιά: Καμιά όσο έχουν ανθρώπινη μορφή. Στη στοιχειακή μορφή τους: *Δρυάδες, Αμαδρυάδες*: από Ζ10 έως 2Ζ10+2, ανάλογα με το δέντρο που κατοικούν, *Ναϊάδες*: καμιά ζημιά από όπλα όταν παίρνουν υδάτινη μορφή, *Ορεάδες*: από Ζ10 έως 5Ζ10+5, ανάλογα με το πέτρωμα στο οποίο μεταμορφώνονται.

Σάτυροι

Επικινδυνότητα Β

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι Σάτυροι είναι αρσενικοί δαίμονες της φύσης που παρουσιάζονται σαν μαλλιαροί άνδρες με κέρατα τράγου ή κριαριού και πόδια αλόγου ή τράγου. Είναι φημισμένοι για τη λαγνεία τους και περνούν τον καιρό τους πίνοντας και ερωτοτροπώντας με νύμφες και θνητές γυναίκες, μέσω των οποίων διαιωνίζουν και το είδος τους. Το δέρμα τους έχει σκούρο καστανό χρώμα κι έχουν όλοι κατσαρά μαλλιά και γένια. Πολλοί από αυτούς χρησιμοποιούν τους αυλούς τους για να γητέψουν τους θνητούς. Οι περισσότεροι, ωστόσο, είναι απλώς σκανδαλιάρηδες από τη φύση τους αλλά καλοκάγαθοι. Οι πιο ηλικιωμένοι σάτυροι ονομάζονται Σιληνοί.

Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 4Ζ6	15
ΑΝΤ 4Ζ6	15
ΕΠΙ 3Ζ6+3	14
ΜΕΓ 2Ζ6+6	13
ΕΞΥ 2Ζ6+6	13
ΕΜΦ 2Ζ6	7
Μανία: 30%	
Ταχύτητα: +2Ζ10	
ΠΖ 14	

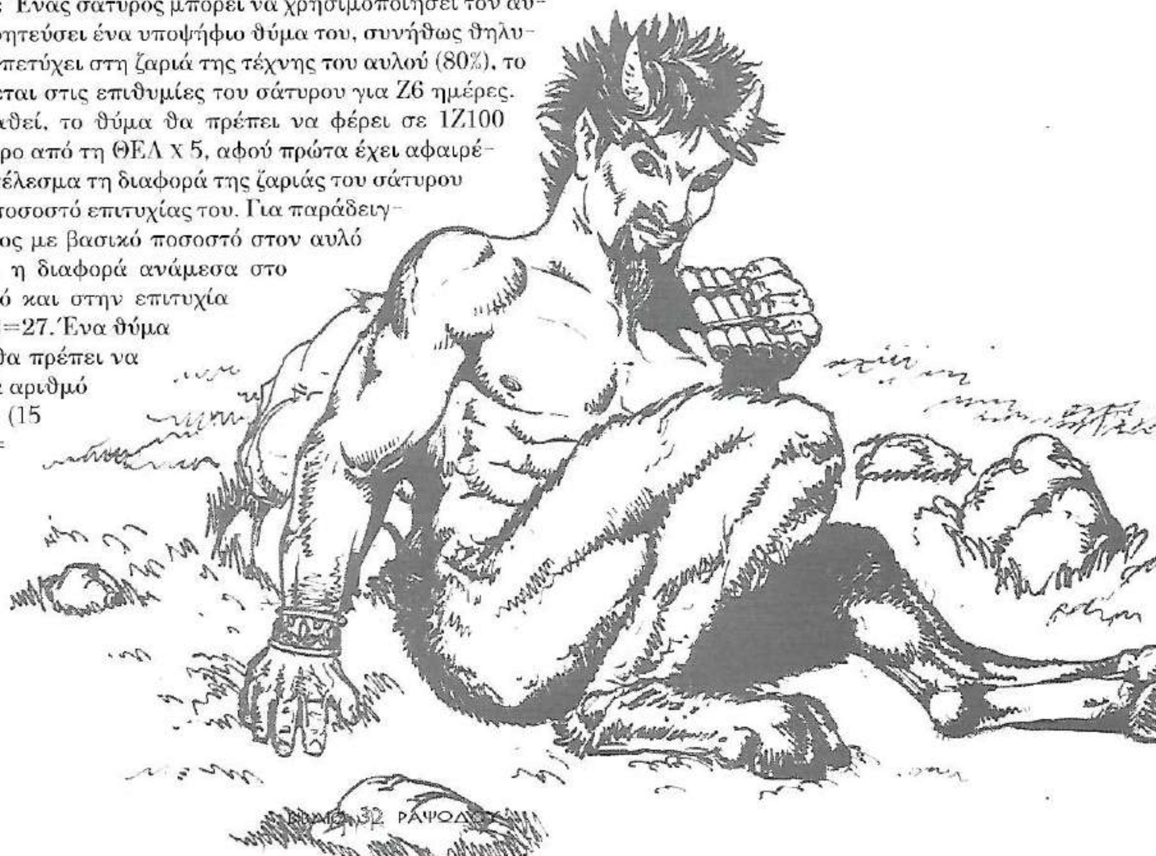
Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Κουτουλιά	40%	1Ζ6+1Ζ4
Γροθιά	60%	1Ζ3+1Ζ4
Ρόπαλο	50%	Ζ8+Ζ4

Μια πετυχημένη κουτουλιά από ένα σάτυρο μπορεί να ρίξει τον αντίπαλο ανάσκελα αν ο σάτυρος υπερνικήσει σε μια ζαριά δύναμης το ΜΕΓ του αντιπάλου. (ΔΥΝ εναντίον ΜΕΓ, δείτε **Αναμέτρηση Χαρακτηριστικών**.)

Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 40%, Εντοπισμός 40%, Γνώση ζώων 70%, Γνώση φυτών 70%, Γνώση φαινομένων 60%, Τέχνες (Αυλός, Χορός, Ερωτική Τέχνη) 80%, Πειστική ομιλία 70%, Άλμα 60%, Αναρρίχηση 80%, Αποφυγή 40%, Αθόρυβη κίνηση 40%, Ιχνηλασία 45%, Παραλλαγή 60%.

Φυσική αρματωσιά: Ζ3-1 τρίχωμα στο κάτω μέρος του σώματος.

Φυσική μαγεία: Ένας σάτυρος μπορεί να χρησιμοποιήσει τον αυλό του για να γοητεύσει ένα υποψήφιο θύμα του, συνήθως θηλυκού γένους. Αν πετύχει στη ζαριά της τέχνης του αυλού (80%), το θύμα υποτάσσεται στις επιθυμίες του σάτυρου για Ζ6 ημέρες. Για να αντισταθεί, το θύμα θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ x 5, αφού πρώτα έχει αφαιρέσει από το αποτέλεσμα τη διαφορά της ζαριάς του σάτυρου από το βασικό ποσοστό επιτυχίας του. Για παράδειγμα, αν ο σάτυρος με βασικό ποσοστό στον αυλό 80% φέρει 53%, η διαφορά ανάμεσα στο βασικό ποσοστό και στην επιτυχία του είναι 80-53=27. Ένα θύμα με θέληση 15 θα πρέπει να φέρει στη ζαριά αριθμό μικρότερο από (15 x 5 =) 75 - 27 = 48.



Σειρήνες

Επικινδυνότητα Γ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι Σειρήνες είναι δαιμονικές θαλασσινές οντότητες που κατοικούν σε απόμακρα ερημικά νησιά και προσπαθούν με το τραγούδι τους να παρασύρουν τους ναυτικούς ώστε να μπορέσουν να τους κατασπαράξουν. Συνήθως μοιάζουν με τις Άρπυιες, ως προς το ότι έχουν φτερά στην πλάτη ή στη θέση των χεριών, αλλά το γυναικείο κορμί τους είναι πολύ πιο όμορφο.
Συνήθως ζουν σε ομάδες των Ζ6 μελών.

Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 2Ζ6+3	10
ΑΝΤ 3Ζ6	11
ΕΠΙ 3Ζ6+3	14
ΜΕΓ 2Ζ6+3	10
ΕΞΥ 2Ζ6	7
Μανία: 10%	
Ταχύτητα: +3Ζ10 (πέταγμα)	
ΠΖ: 11	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Τραγούδι	70%+5% για κάθε επιπλέον σειρήνα	Ειδική

Το τραγούδι των σειρήνων μπορεί να ακουστεί σε απόσταση ακόμα και τριών χιλιομέτρων. Αν τα άτυχα θύματά τους δεν έχουν προβλέψει να βουλώσουν τα αυτιά τους με κερί, καταλαμβάνονται από ακατανίκητη επιθυμία να φτάσουν στην πηγή του τραγουδιού, δηλαδή το νησί των σειρήνων, όπου και τα ανθρωπόμορφα αυτά τέρατα τους κατασπαράζουν χωρίς εκείνα να προβάλουν αντίσταση. Μόνον αν το θύμα κατορθώσει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ θα μπορέσει να αντισταθεί στο κάλεσμα αυτό.

Δεξιότητες: Αποφυγή 40%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3-1 φτέρωμα.



Τρίτωνες – Νηρηίδες

Επικινδυνότητα Γ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι οντότητες αυτές κατοικούν στη θάλασσα, ιδίως στα αβαθή νερά των νησιών του Αιγαίου και του Ιονίου Πελάγους. Μέχρι τη μέση είναι άνθρωποι, αλλά από τη μέση και κάτω όλοι οι Τρίτωνες και πολλές Νηρηίδες έχουν σώμα ψαριού. Εμφανίζονται συχνά ως ακόλουθοι του Ποσειδώνα, και πολλοί πιστεύουν πως έχουν δικές τους υποβρύχιες πόλεις, γεμάτες πολύτιμα αντικείμενα και θαλασσινά τέρατα. Οι ναυτικοί τους συναντούν συνήθως στην επιφάνεια της θάλασσας, σε ομάδες των Ζ10 Τριτώνων και 2Ζ10 Νηρηίδων, να παίζουν με δελφίνια κι άλλα θαλασσινά πλάσματα, φυσώντας μέσα στα πελώρια κοχύλια τους που παράγουν αλλόκοτους ήχους. Μπορούν να αναπνέουν το ίδιο καλά μέσα κι έξω από το νερό, αλλά χάνουν 1 πόντο από όλα τα χαρακτηριστικά τους για κάθε ώρα που θα μείνουν μακριά από το υγρό στοιχείο. Είναι πλάσματα που ακολουθούν το καπρίτσιο της στιγμής, κι έτσι, αν κάποιοι πλησιάσουν στην περιοχή ενός ναυαγίου (20% πιθανότητες) υπάρχουν 50% πιθανότητες να σώσουν έναν ναυτικό από τον πνιγμό. Αν τον σώσουν, υπάρχουν 50% πιθανότητες να του προσφέρουν τη δυνατότητα να αναπνέει για Ζ100 λεπτά κάτω από το νερό (ένας πολύ «σκληρόκαρδος» Ραψωδός μπορεί να ρίξει κρυφά τη ζαριά ώστε να μην την ξέρει ο παίκτης) και θα τον μεταφέρουν στην υποβρύχια πόλη τους.
Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν αφορούν τους Τρίτωνες, ενώ όσα βρίσκονται μέσα σε παρενθέσεις τις Νηρηίδες, όταν αυτά διαφέρουν από των Τριτώνων.

Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 3Ζ6+3 (3Ζ6)	14 (11)
ΑΝΤ 3Ζ6	11
ΕΠΙ 3Ζ6+3	14
ΜΕΓ 3Ζ6+3 (3Ζ6)	14 (11)
ΕΞΥ 2Ζ6+6	13
ΕΜΦ 2Ζ6+3 (3Ζ6+5)	10 (16)

Μανία: 40%
ΠΖ 13 (11)

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Τρίαινα	40% (60% μέσα στο νερό)	Ζ8+Ζ3
Χτύπημα με την ουρά	50%	Ζ6+Ζ3

Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 40% (70% κάτω από το νερό), Εντοπισμός 60% (70% κάτω από το νερό), Γνώση ζώων (θαλασσινών) 70%, Γνώση φαινομένων (θαλασσινών) 60%, Γνώση φυτών (θαλασσινών) 70, Αποφυγή 30% (50% κάτω από το νερό), Κολύμβηση 100%, Προσανατολισμός 40% (70% κάτω από το νερό).
Φυσική αρματωσιά: Ζ4-1 λέπια.



Γρύπες

Επικινδυνότητα Δ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι γρύπες είναι πλάσματα με σώμα λιονταριού, αλλά κεφάλι, φτερά και μπροστινά πόδια σαν του αετού. Φωλιάζουν σε σπηλιές που βρίσκουν σε ερήμους και ψηλά βουνά, μακριά από τον πολιτισμό, και τρέφονται με μεγάλα ζώα. Λέγεται πως έχουν ιδιαίτερη προτίμηση στο αλογίσιο κρέας. Για τον ομηρικό άνθρωπο, ο γρύπας είναι σύμβολο ισχύος και ανδρείας. Στην απίθανη περίπτωση που ένα μικρό του εντοπιζόταν στη φωλιά και αιχμαλωτιζόταν, θα μπορούσε πιθανώς να εξημερωθεί, και θα ήταν ένα δώρο αντάξιο ενός μεγάλου βασιλιά, αποφέροντας μεγάλα πλούτη και εύνοια στον εκπαιδευτή του.
Τα κυριότερα σημεία που ζουν γρύπες είναι η Χώρα των Υπερβορείων, η Σκυθία, και οι έρημοι της Μέσης Ανατολής.



Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 8Ζ6	28
ΑΝΤ 4Ζ6+10	24
ΕΠΙ 3Ζ6+10	21
ΜΕΓ 8Ζ6+20	48
ΕΞΥ 5	
Μανία: 70%	
Ταχύτητα: +10Ζ10 (πέταγμα) +3Ζ10 (στο έδαφος)	
ΠΖ 36	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Νύχια	50%	3Ζ6
Ράμφος	60%	4Ζ6

Ένας γρύπας ορμάει συνήθως από ψηλά στον αντίπαλό του, χτυπώντας και με τα δύο μπροστινά πόδια ταυτόχρονα. Αν και τα δύο χτυπήματα πετύχουν, ίσως προσπαθήσει να σηκώσει το θύμα του στον αέρα, αντιτάσσοντας τη ΔΥΝ στο ΜΕΓ του θύματος. Σε μια τέτοια περίπτωση υπάρχουν 50% πιθανότητες να θελήσει να μεταφέρει το θύμα ζωντανό στη φωλιά του για να εκπαιδεύσει τα μικρά του. Διαφορετικά, μπορεί να ραμφίσει το θύμα του με 80% πιθανότητες επιτυχίας ή να το αφήσει να πέσει στο έδαφος από ψηλά (βλ. κανόνες πτώσης) και να το κατασπαράξει στη συνέχεια με την ησυχία του. Αν η πρώτη βουτιά αποτύχει, υπάρχουν 60% πιθανότητες ο γρύπας να παραμείνει στο έδαφος, και να προσπαθήσει να χτυπήσει με το ράμφος το θύμα του, και 40% να πετάξει ψηλά για να επιχειρήσει μια νέα εφόρμηση. Αν οι κυνηγοί έχουν μαζί τους ένα ή περισσότερα άλογα, υπάρχουν 80% πιθανότητες ο γρύπας να προτιμήσει ένα απ' αυτά για να του επιτεθεί.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 80%, Αποφυγή 30% (60% στον αέρα).
Φυσική αρματωσιά: Ζ6 φτέρωμα και δέρμα.



Δράκοντες (Χερσαίοι και Θαλάσσιοι)

Επικινδυνότητα Δ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι δράκοντες της ομηρικής εποχής δεν έχουν φτερά, όπως εκείνοι της πολύ μεταγενέστερης, μεσαιωνικής παράδοσης, ούτε και πόδια, αλλά μοιάζουν με πελώρια φίδια που τα μακρόστενα κεφάλια τους μοιάζουν κάποιες φορές με σκύλου. Συνήθως βρίσκονται σε τόπους δύναμης και προστατεύουν κάποιο μαγικό θησαυρό, μένοντας διαρκώς άγρυπνοι. Γνωστοί δράκοντες της ελληνικής παράδοσης είναι ο Λάδων, ο οποίος προστάτευε τα Μήλα των Εσπερίδων, η Πυθώ (κατ' άλλους Πύθωνας) που ζούσε στους Δελφούς και σκοτώθηκε από τον Απόλλωνα, κι ο δράκοντας που προστάτευε το χρυσόμαλλο δέρας.
Τα παρακάτω χαρακτηριστικά αφορούν και τους μεγάλους θαλασσινούς δράκοντες που διαφεντεύει ο Ποσειδώνας.

Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 10Ζ6	35
ΑΝΤ 8Ζ6	28
ΕΠΙ 2Ζ6+3	10
ΜΕΓ 10Ζ6+10	45
ΕΞΥ 8	
Μανία: 90%	
Ταχύτητα: +3Ζ10 (έρποντας)	
ΠΖ 36	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	40%	4Ζ6
Τύλιγμα (γύρω από το θύμα)	50%	2Ζ6/γύρο



Ένας δράκοντας επιτίθεται με τα τεράστια δόντια του, προσπαθώντας να ξεσκίσει τον αντίπαλο. Μια άλλη μέθοδος είναι η απόπειρα να τυλιχτεί γύρω από ένα θύμα του, ακινητοποιώντας το και συνθλίβοντάς το με τις κουλούρες του. Ένα θύμα που παγιδεύτηκε κατ' αυτόν τον τρόπο έχει 30% πιθανότητες να διατηρεί ακόμα το κάθε χέρι ελεύθερο, ώστε να χρησιμοποιήσει τα όπλα του (ο παίκτης ρίχνει το Ζ100 δύο φορές, μία για κάθε χέρι). Ένας δράκοντας που έχει ήδη παγιδέψει έναν αντίπαλο μπορεί να συνεχίσει να επιτίθεται σε άλλους αντιπάλους, και μάλιστα να επιχειρήσει να τυλίξει περισσότερους. Για κάθε 20 ΜΕΓ του δράκοντα, αυτός μπορεί να κρατάει παγιδευμένο έναν αντίπαλο. Έτσι, ένας μέσος δράκοντας με ΜΕΓ 45 μπορεί να κρατάει παγιδευμένους 2 αντιπάλους ενώ ταυτόχρονα επιτίθεται με τα δόντια του σ' έναν τρίτο.

Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 80%, Εντοπισμός 60%, Αναρρίχηση 80%, Αθόρυβη κίνηση 50%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ10+5 λέπια και σκληρό δέρμα.

Σφίγγες

Επικινδυνότητα Δ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι σφίγγες είναι σπάνια πλάσματα του Χάους που προέρχονται μάλλον από την Αίγυπτο. Έχουν κορμί λιονταριού, κεφάλι και στήθος ανθρώπου και μερικές φορές διαθέτουν φτερούγες πουλιού. Υπάρχουν αρσενικές και θηλυκές σφίγγες, και είναι πάντα μοναχικές. Τους αρέσει το ανθρώπινο κρέας, και κατασπαράζουν τα θύματά τους, αλλά συνήθως προτιμούν πρώτα να τα βασανίζουν χαιρέκακα, θέτοντάς τους δύσκολα αινίγματα. Αναζητήστε ωραία και περίτεχνα αινίγματα στη λογοτεχνία ηρωικής φαντασίας, και χρησιμοποιήστε τα. Αν το θύμα λύσει το αίνιγμα, υπάρχουν 50% πιθανότητες η σφίγγα να αυτοκτονήσει από το θυμό της. Τα χαρακτηριστικά που ακολουθούν είναι για τις αρσενικές σφίγγες, και όσα βρίσκονται σε παρένθεση αφορούν τις θηλυκές.

Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 5 (4)Ζ6+20	38 (35)
ΑΝΤ 4Ζ6+2	16
ΕΠΙ 4Ζ6	14
ΜΕΓ 4 (3)Ζ6+15	29 (25)
ΕΞΥ 2Ζ6+8	15

Μανία: 70%
Ταχύτητα: +5Ζ10 (3Ζ10 στον αέρα για τις φτερωτές)
ΠΖ 23

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δάγκωμα	50%	Ζ6+Ζ4
Νύχια	40%	3Ζ6+3
Πίσω πόδια	80%	4Ζ6

Μια σφίγγα επιτίθεται με τρόπο που θυμίζει εκείνον του λιονταριού. Πηδάει πάνω στο θύμα της χτυπώντας το με τα μπροστινά της πόδια, αλλά η δομή του κεφαλιού της, το οποίο είναι σαν ανθρώπου, δεν της επιτρέπει να δαγκώσει εύκολα ένα ζωντανό αντίπαλο. Σε κάθε γύρο μάχης μπορεί να κάνει δύο ταυτόχρονες επιθέσεις με τα νύχια. Αν και οι δύο επιθέσεις πετύχουν, στον επόμενο γύρο μάχης μπορεί να επιτεθεί στο θύμα με τα πίσω πόδια, αλλά και να δαγκώσει.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 40%, Οξύτητα ακοής 60%, Όσφρηση 60%, Αθόρυβη κίνηση 70%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ4-1 χοντρό δέρμα.



Ύδρες

Επικινδυνότητα Δ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Οι ύδρες είναι πλάσματα του Χάους πολύ πιο επικίνδυνα από τους δράκοντες. Έχουν τρία, επτά ή εννιά φιδίσια κεφάλια με κοφτερά δόντια που ξερνούν φαρμακερή ανάσα. Τα κεφάλια αποτελούν κατάληξη ενός οφιοειδούς μεγάλου σώματος **Δράκοντα** (βλ. λέξη) κι έχουν μια τρομερή ιδιότητα: κάθε φορά που κόβεται ένα, να φυτρώνουν δύο στη θέση του μετά από Ζ3 γύρους μάχης. Ένα κεφάλι κόβεται αν η ύδρα δεχθεί τουλάχιστον 6 πόντους ζημιάς μ' ένα κοφτερό όπλο (συνήθως δόρυ ή σπαθί, αλλά όχι βέλος). Ο μόνος τρόπος για να εμποδιστεί η ύδρα να αναπλάσει τα κεφάλια της είναι η πληγή του κομμένου λαιμού να καυτηριαστεί με τη φλόγα ενός δαυλού (τουλάχιστον 4 πόντοι ζημιά φωτιάς). Οι ύδρες είναι πλάσματα μοναχικά, και προτιμούν για κατοικία τους ανθυγιεινούς βάλτους. Με τη χολή μιας ύδρας (έχει δηλητήριο ισχύος 18 – βλ. **Δηλητήρια**) καί αν βέβαια κάποιοι ήρωες καταφέρουν να τη σκοτώσουν, μπορεί να εμποτιστούν οι αιχμές βελών, δοράτων ή σπαθιών, διατηρώντας την αποτελεσματικότητα του δηλητηρίου επάνω τους. Ωστόσο, απαιτείται μεγάλη προσοχή, γιατί οι παίκτες δεν πρέπει να ξεχνούν πως, αν μια απόλυτη αποτυχία στη μάχη ή κάποια άλλη συγκυρία τους κάνει να χτυπηθούν από τα ίδια τους τα όπλα, το φαρμάκι θα ενεργήσει επάνω τους. Ένας αυστηρός Ραψωδός μπορεί να υποχρεώνει τους παίκτες να ρίχνουν 1Ζ100 κάθε φορά που σκοπεύουν να χρησιμοποιήσουν ένα τέτοιο όπλο, και να κινδυνεύουν να χτυπηθούν οι ίδιοι από το δηλητήριο αν δεν φέρουν αριθμό μικρότερο από την ΕΠΙ Χ 5. Το δηλητήριο χάνεται μετά από μια πετυχημένη χρήση του βέλους ή του ακοντίου, Ζ4 πετυχημένες χρήσεις του δόρατος, και Ζ6 πετυχημένες χρήσεις του σπαθιού.

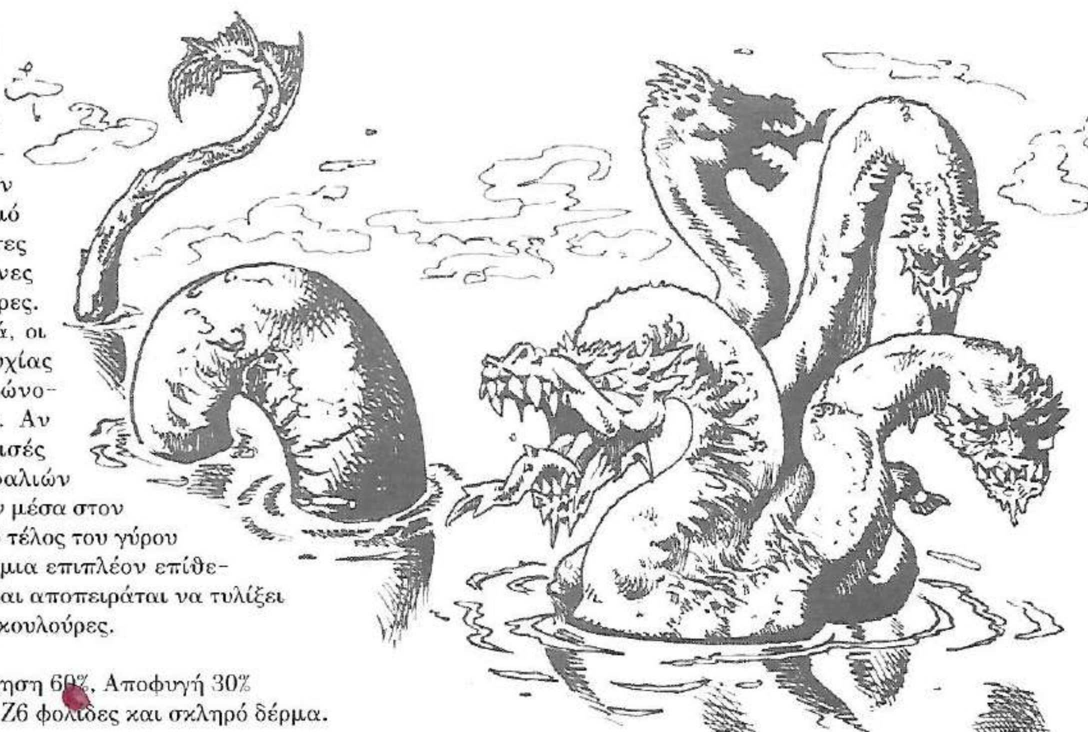
Χαρακτηριστικά		Μέσος όρος
ΔΥΝ	8Ζ6	28
ΑΝΤ	3Ζ6+2Ζ6/κεφ	11+7/κεφ
ΕΠΙ	4Ζ6*	14*
ΜΕΓ	6Ζ6+2Ζ6/κεφ	21+7/κεφάλι
ΕΞΥ	6	
ΠΖ	16+7/κεφ.	

Μανία: 90%
Ταχύτητα: +1Ζ10 (έρποντας)

*Το κάθε κεφάλι έχει τη δική του ξεχωριστή ΕΠΙ

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Δόντια	50%	2Ζ6
Τύλιγμα (γύρω από το θύμα)	40%	2Ζ6/γύρο
Αναπνοή	Αυτόματο	ΙΣ Χ 6 σε ακτίνα 100μ./γύρο μάχης

Μια ύδρα μπορεί να κάνει σε κάθε γύρο μάχης τόσες επιθέσεις όσες και τα κεφάλια της. Τα κεφάλια που ξεφυτρώνουν από κομμένο λαιμό έχουν πιθανότητες επιτυχίας μειωμένες στο μισό για Ζ3 ημέρες. Αν κοπούν και αυτά, οι πιθανότητες επιτυχίας των επόμενων μειώνονται στο 1/4, κ.ο.κ. Αν τουλάχιστον οι μισές επιθέσεις των κεφαλιών της ύδρας αποτύχουν μέσα στον ίδιο γύρο μάχης, στο τέλος του γύρου αυτού η ύδρα κάνει μια επιπλέον επίθεση με το σώμα της και αποπειράται να τυλίξει έναν αντίπαλο στις κουλούρες.



Δεξιότητες: Αναρρίχηση 60%, Αποφυγή 30%
Φυσική αρματωσιά: Ζ6 φολίδες και σκληρό δέρμα.

Χελώνα (γιγάντια)

Επικινδυνότητα Β

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Η ελληνική παράδοση αναφέρεται ορισμένες φορές σε γιγάντιες χελώνες, όπως αυτή που καταβρόχθιζε στη σημερινή Κακιά Σκάλα τα θύματα του τρομερού Σκίρωνα τον οποίο σκότωσε ο Θησέας. Πρόκειται ως επί το πλείστον για θαλάσσιες, και ο Ποσειδώνας μπορεί να στείλει κάποια απ' αυτές σαν μέσο εκδίκησης (εναντίον κάποιου πλοιαρίου) ή σαν μέσο σωτηρίας ναυαγών.





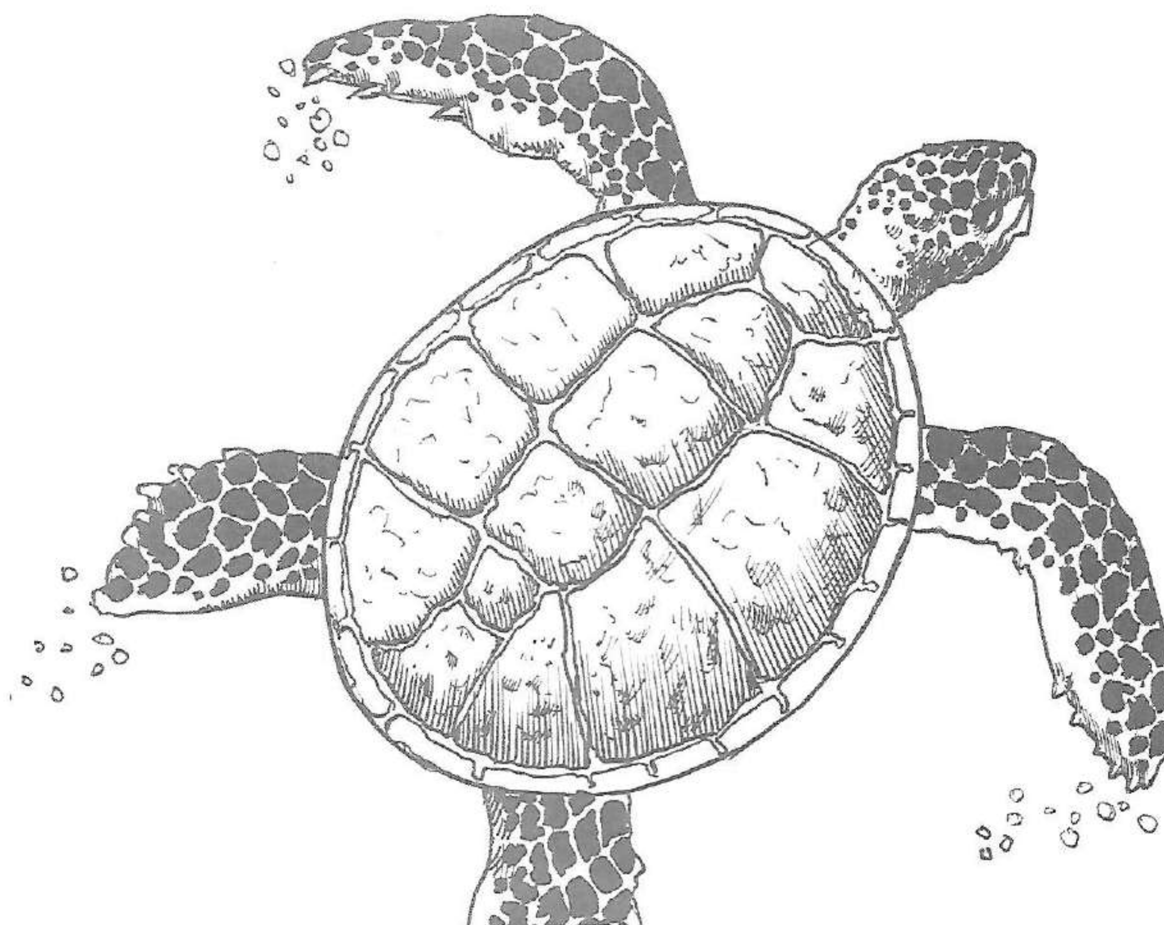
Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 4Ζ6	14
ΑΝΤ 5Ζ6	17
ΕΠΙ 3Ζ6	11
ΜΕΓ 6Ζ6	21
ΕΞΥ 3	
ΠΖ: 19	
Μανία: 30%	
Ταχύτητα: -5Ζ10 (στη στεριά)	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Ράμφος	20% (40% μέσα στο νερό)	2Ζ6
Εμβολισμός πλοιαρίου		Ειδική

Μια γιγάντια χελώνα μπορεί να προσπαθήσει να ανατρέψει ένα μικρό πλοιάριο, αναμετρώντας τη ΔΥΝ της με το (ΜΕΓ του πλοιαρίου: 2). Μια βάρκα δύο ατόμων έχει ΜΕΓ σχεδόν 30, ενώ μια βάρκα 3-4 ατόμων ΜΕΓ 50.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 20% (60% κάτω από το νερό), Αποφυγή 0% (40% κάτω από το νερό), Κολύμβηση: 100%.

Φυσική αρματωσιά: 3Ζ10-3 σκληρό κέλυφος και φολίδες.



Χταπόδι (γιγάντιο)

Επικινδυνότητα Β-Δ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

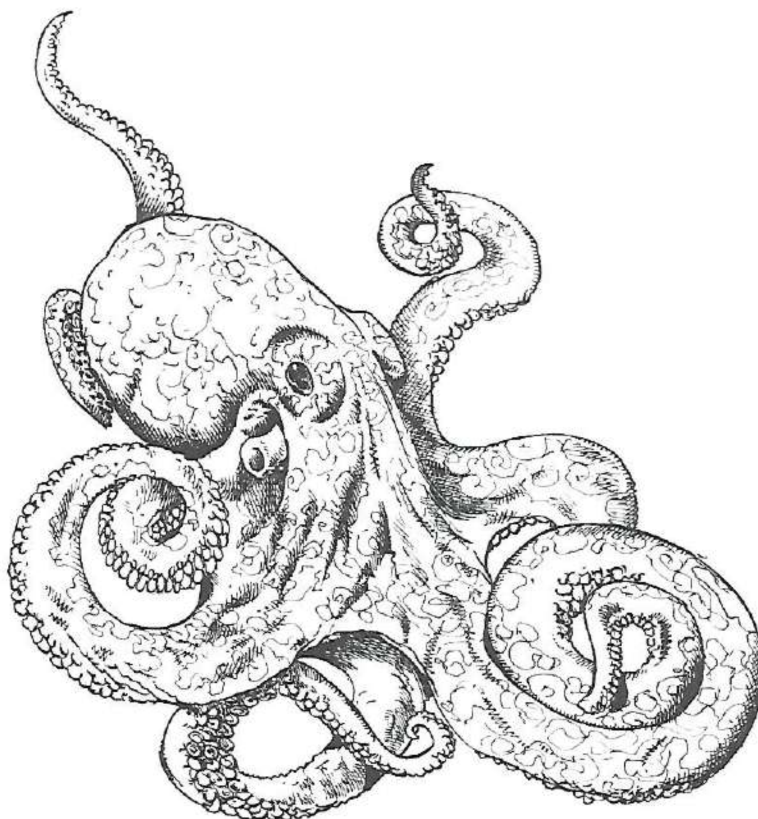
Στα βάθη των θαλασσών της ομηρικής εποχής κατοικούν πελώρια χταπόδια. Κανείς δεν ξέρει αν είναι φυσικά πλάσματα ή τέρατα του Χάους, αλλά μερικές φορές ο Ποσειδώνας τα στέλνει ενάντια σ' εκείνους που προκαλούν την οργή του. Ένα γιγάντιο χταπόδι μπορεί να παίρνει μέσα σε μια στιγμή το χρώμα του περιβάλλοντός του, κι έτσι εντοπίζεται πολύ δύσκολα. Αν κινδυνεύει, μπορεί να εκτοξεύσει μελάνι που θα θολώσει εντελώς τα νερά σε μια απόσταση ίση σε μέτρα με το ΜΕΓ. Το κάθε πλοκάμι του χταποδιού μπορεί να κοπεί αν δεχθεί μ' ένα χτύπημα ζημιά τουλάχιστον όση το 1/10 των ΠΖ του με κοφτερό μαχαίρι ή σπαθί. Στη μάχη μέσα στη θάλασσα, οι ήρωες πετυχαίνουν το κεφάλι του με κάθε πετυχημένη ζαριά που λήγει σε 3 (π.χ. 03, 13, 23, 33 κ.λπ.) και κάποιο πλοκάμι με όλες τις άλλες πετυχημένες ζαριές.

Χαρακτηριστικά	Μέσος όρος
ΔΥΝ 4 έως 10Ζ6	14 έως 35
ΑΝΤ 5Ζ6	17
ΕΠΙ 4Ζ6+3	17
ΜΕΓ 4 έως 10Ζ6	14 έως 35
ΕΞΥ 7	
Μανία: 40%	
ΠΖ 16 έως 26	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητες επιτυχίας %	Ζημιά
Πλοκάμια	40%	Ζ4-1 έως 2Ζ6
Ράμφος	80%	Ζ6+Ζ4 έως 4Ζ6

Ένα χταπόδι επιτίθεται σε κάθε γύρο μάχης με Ζ8 πλοκάμια ταυτόχρονα. Αν τουλάχιστον τρία από αυτά ακινητοποιήσουν έναν αντίπαλο, το χταπόδι θα κολλήσει επάνω του και θα τον χτυπήσει με το ράμφος του στον επόμενο γύρο μάχης. Ένας αντίπαλος μπορεί να ξεφύγει από Ζ3 πλοκάμια σε κάθε γύρο μάχης, αρκεί να υπερισχύσει με τη ΔΥΝ του της ΔΥΝ του χταποδιού.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 60%, Αποφυγή 30%, Κολύμβηση 100%, Παραλλαγή 95%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ4 έως Ζ6 σκληρό δέρμα.







Πρώτη Περιπέτεια

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ

Το **Κυνήγι** είναι μια μικρή περιπέτεια για 2-6 αρχάριους παίκτες. Θα ήταν σκόπιμο ο Ραψωδός να εισαγάγει τους παίκτες στο παιχνίδι μ' αυτή, όχι μόνο γιατί είναι απλή και σχετικά εύκολη, αλλά και γιατί αποτελεί το προοίμιο για το επόμενο σενάριο, που έχει τον τίτλο «Το Χρέος του Αίματος». Για να το απολαύσουν περισσότερο, ένας τουλάχιστον από τους παίκτες θα πρέπει να αρχίζει το έπος με γνώσεις κυνηγού. Αν θέλετε να παίξετε σ' αυτή την περιπέτεια σαν ήρωας, σταματήστε την ανάγνωση αυτή τη στιγμή! Τα άλλα γραφόμενα είναι μόνο για τα μάτια του Ραψωδού, κι αν τα διαβάσετε, απλώς θα καταστρέψετε τη γοητεία του παιχνιδιού.

Βασική ιδέα της περιπέτειας

Εξοργισμένη από ένα φριχτό έγκλημα που έγινε πλάι στο βωμό της, μέσα στο ιερό άλσος του βασιλιά της πόλης στην οποία βρίσκονται συγκεντρωμένοι οι ήρωες, η θεά Άρτεμις έχει στείλει στην περιοχή ένα μεγάλο λιοντάρι που κατασπαράζει τα κοπάδια του βασιλιά. Ο βασιλιάς Χρύσιππος στέλνει κήρυκα στη γύρω περιοχή για να συγκεντρώσει κυνηγούς που θα θελήσουν έναντι αμοιβής να σκοτώσουν το λιοντάρι. Οι ήρωες θα πρέπει να ταξιδέψουν στο βουνό που υψώνεται πλάι στην πόλη, να εντοπίσουν τη φωλιά του λιονταριού, να το εξοντώσουν, και να φέρουν πίσω το τομάρι του. Οι ήρωες αγνοούν, ασφαλώς, τη θεϊκή προέλευση της τιμωρίας, κι έτσι υποτίθεται πως θα προθυμοποιηθούν να εκτελέσουν το πρόσταγμα του βασιλιά προκειμένου να κερδίσουν την πρώτη τους δόξα και να αποκτήσουν τη βασιλική αμοιβή.

Εισαγωγή

Είναι καλό, έτσι ώστε να ξεκινήσει πιο ομαλά το έπος, οι ήρωες των παικτών να γνωρίζονται μεταξύ τους πριν από την περιπέτεια, ή να γνωριστούν αμέσως με το ξεκίνημά της. Μπορεί να ανήκουν στο ίδιο γένος ή σε γένη συγγενικά, αλλά μπορεί να είναι και περιπλανώμενοι απάτριδες που έτυχε να βρίσκονται όλοι στην ίδια περιοχή. Οι παίκτες θα πρέπει, πριν αρχίσει το παιχνίδι, να έχουν δημιουργήσει τους χαρακτήρες των ηρώων τους και να έχει ο καθένας συμπληρώσει το φύλλο του ήρωά του. Είναι μια δουλειά η οποία θα είναι καλό να γίνει με τη βοήθεια του Ραψωδού, εκτός κι αν οι παίκτες έχουν μελετήσει κι έχουν κατανοήσει πλήρως τους βασικούς κανόνες της δημιουργίας των ηρώων. Μια ακόμα καλύτερη λύση θα ήταν οι παίκτες να πάρουν τους τέσσερις έτοιμους ήρωες, των οποίων τα φύλλα θα βρείτε στο τέλος της περιπέτειας.

Δομή της περιπέτειας

Αν ο Ραψωδός δεν έχει μεγάλη πείρα, θα βοηθηθεί πολύ από τις παραγράφους της ιστορίας που είναι τυπωμένες σε γκρίζο φόντο. Τις παραγράφους αυτές μπορεί και πρέπει να τις διαβάζει αυτούσιες στους παίκτες, έτσι ώστε να μην του ξεφύγει οποιοδήποτε σημαντικό στοιχείο που μπορεί να βοηθήσει τους ήρωες στον άθλο τους. Επίσης, η περιπέτεια καθοδηγεί τον Ραψωδό στις ζαριές που θα πρέπει να ρίχνουν οι παίκτες, ώστε να μην ανατρέχει συχνά στο βιβλίο των κανόνων. Οι κανόνες για τις δεξιότητες και τη μάχη είναι αυτές που απευθύνονται σε νέους παίκτες, αλλά αν ο Ραψωδός και οι παίκτες είναι έμπειροι από άλλα παιχνίδια ρόλων ή έχουν μελετήσει πολύ καλά τους κανόνες, μπορούν να αγνοήσουν τις υποδείξεις αυτές και να χρησιμοποιήσουν τους πιο περίπλοκους κανόνες.

Ο κήρυκας

Αν ο Ραψωδός έχει ήδη φροντίσει οι ήρωες των παικτών να ξεκινήσουν σαν ομάδα τα μέλη της οποίας ήδη γνωρίζονται μεταξύ τους, αρχίζει το παιχνίδι διαβάζοντας στους παίκτες την επόμενη παράγραφο:

> *Ένα απομεσήμερο, ενώ επιστρέφετε από ένα πολυήμερο κυνήγι ελαφιού στους λόφους του νότου, βρίσκετε την πόλη σας αναστατωμένη. Ο κήρυκας του βασιλιά έχει σταθεί στη μέση της πλατείας και μιλάει δυνατά. Ένα μεγάλο πλήθος είναι συγκεντρωμένο γύρω του.*

Αν οι ήρωες δε γνωρίζονται, πιθανώς θα γνωριστούν στην κοινή τους επιθυμία να συγκροτήσουν μια κυνηγετική ομάδα για να σκοτώσουν το λιοντάρι. Αν πλησιάσουν τον κήρυκα, θα ακούσουν το μήνυμα με τα ίδια τους τα αυτιά. Διαφορετικά, θα το ακούσουν άθελά τους από τις συζητήσεις των συγκεντρωμένων που δε λένε να διαλυθούν.

> *Ένα άγριο λιοντάρι έκανε πρόσφατα τη φωλιά του στο βουνό πάνω από την πόλη και κατασπαράζει τα ζώα του βασιλιά. Όποιος το σκοτώσει και φέρει στο παλάτι το τομάρι του θα ανταμειφθεί με 10 χρονιάρικα βόδια.*

Η αμοιβή είναι από μόνη της ελκυστική, αλλά ακόμα μεγαλύτερη για τους υποψήφιους ήρωες θα πρέπει να είναι η επιθυμία τους να αποκτήσουν κάποια φήμη.

ΦΗΜΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΟΣΕΙΣ:
Ολόκληρη η πόλη είναι γεμάτη διαδόσεις σχετικά με την εμφάνιση του τρομερού αγριμιού. Αν οι ήρωες ρωτήσουν, θα ακούσουν διάφορες φήμες που περνούν από το ένα στόμα στο άλλο. Μερικές από αυτές είναι αληθινές, ενώ άλλες δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Ο Ραψωδός μπορεί να παροτρύνει τους παίκτες να ρωτήσουν τους περαστικούς, αν δει ότι δεν το κάνουν από μόνοι τους. Κάθε φορά που οι ήρωες σταματούν και ρωτούν έναν περαστικό, ο Ραψωδός ρίχνει το Ζ100 και συμβουλεύεται τον παρακάτω πίνακα, μεταφέροντας στους ήρωες τη συγκεκριμένη φήμη που ακούνε από το πρόσωπο που ρώτησαν, χωρίς ασφαλώς να τους αποκαλύψει αν η φήμη αυτή είναι πραγματική ή ψεύτικη:

01-20	Το κακό που βρήκε το βασιλιά και το γένος του είναι τιμωρία κάποιου θεού για ένα έγκλημα που έχουν διαπράξει. (ΑΛΗΘΕΙΑ)
21-30	Ο βασιλιάς λέει ψέματα. Δεν υπάρχει λιοντάρι. Θέλει να φοβίσει όσους έχουν βοσκοτόπια κοντά στα δικά του για να τα εγκαταλείψουν και να τους τα πάρει. (ΨΕΜΑΤΑ)
31-40	Δεν είναι μόνο ένα λιοντάρι αλλά περισσότερα. (ΑΛΗΘΕΙΑ ή ΨΕΜΑΤΑ, ανάλογα με την εξέλιξη του σεναρίου).
41-60	Το λιοντάρι έχει ήδη κατασπαράξει δύο κυνηγούς του βασιλιά που προσπάθησαν να το παγιδέψουν. (ΑΛΗΘΕΙΑ)
61-80	Το θηρίο που τρώει τα ζώα δεν είναι λιοντάρι, αλλά ένας τρομερός δράκοντας που το φαρμάκι του σκοτώνει από μακριά. (ΨΕΜΑΤΑ)
81-00	Ο Ευρύμαχος, ο ανιψιός του βασιλιά, έχει εξαφανιστεί από το παλάτι, ενώ θα έπρεπε να πρωτοστατεί στο κυνήγι του λιονταριού. (ΑΛΗΘΕΙΑ)

Επιπλέον βοήθεια

Αν σκεφτούν να ζητήσουν επιπλέον βοήθεια από τους επιστάτες του βασιλιά, θα πρέπει να πετύχουν σε μια ζαριά **Πειστικής Ομιλίας** (μία ή δύο ευκαιρίες επιπέδου δυσκολίας τουλάχιστον 41%, κατά την κρίση του Ραψωδού). Με δυο λόγια, κάποιος από τους ήρωες που διαθέτει τη δεξιότητα Επικοινωνίας **Πειστική Ομιλία** σε βαθμό τουλάχιστον 41%, θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από το ποσοστό του επί τοις εκατό για να πετύχει. Αν τα καταφέρει, οι ήρωες θα μπορέσουν να αποσπάσουν με την κουβέντα Ζ4 δούλους και Ζ4 εκπαιδευμένα κυνηγόσκυλα από τους επιστάτες του βασιλιά (δείτε χαρακτηριστικά των δούλων και των κυνηγόσκυλων στο τέλος

της περιπέτειας). Οι επιστάτες θα αρνηθούν οποιαδήποτε άλλη βοήθεια.
Αν οι παίκτες δεν σκεφτούν κάτι τέτοιο, ο Ραψωδός το σημειώνει για να τους το υποδείξει στο τέλος του παιχνιδιού ως λανθασμένη κίνηση, αλλά συνεχίζει την αφήγηση της περιπέτειας σαν να μη συνέβη τίποτα.

Τα βοσκοτόπια

Το κυνήγι είναι μια πολύ ανοικτή περιπέτεια, κι έτσι ο Ραψωδός θα πρέπει να περιμένει πως οι παίκτες θα σκεφτούν διάφορες ιδέες για να εντοπίσουν, να παγιδεύσουν και να σκοτώσουν το λιοντάρι. Ασφαλώς, πρώτα θα πρέπει να γνωρίζουν σε ποια περίπου περιοχή βρίσκεται. Όλοι οι ντόπιοι ξέρουν πως τα βοσκοτόπια του βασιλιά βρίσκονται στην ανατολική πλαγιά του βουνού, δεξιά του ποταμού που κυλάει τα νερά του μέχρι τη θάλασσα. Πάνω από τα βοσκοτόπια, το δάσος του βουνού είναι ακόμα παρθένο κι ανέγγιχτο, και το λιοντάρι έχει κάνει τη φωλιά του σε μια σπηλιά κοντά στην κορυφή. Έτσι, οι ήρωες μπορούν να πάρουν τις προαναφερθείσες πληροφορίες από οποιονδήποτε κάτοικο της πόλης και να ξεκινήσουν.
Υπολογίστε πως χρειάζονται δύο περίπου ώρες περπάτημα για να φτάσουν μέχρι τα βοσκοτόπια του βασιλιά, άρα ο ήλιος θα γέρνει πια προς τη δύση του.

Φτάνοντας στα βοσκοτόπια του βασιλιά, σύμφωνα με τις οδηγίες των ντόπιων (αν κάποιος από τους ήρωες δεν είναι ντόπιος), βρίσκουν στο δρόμο τους μια καλύβα από ξύλο και καλάμι, μέσα στην οποία είναι κλεισμένοι τρεις έντρομοι βοσκοί του βασιλιά (δείτε χαρακτηριστικά των βοσκών στο τέλος της περιπέτειας). Αφήστε τους παίκτες να αποφασίσουν με ποιον τρόπο θα προσεγγίσουν την καλύβα, η οποία εξωτερικά φαίνεται έρημη. Οι βοσκοί δε θα δώσουν σημεία ζωής μέχρι κάποιος να χτυπήσει την πόρτα.
Από τους βοσκούς οι ήρωες μαθαίνουν πως μόλις το προηγούμενο βράδυ το λιοντάρι κατασπάραξε μια ακόμα αγελάδα κοντά στις παρυφές του δάσους. Οι βοσκοί είναι τόσο τρομοκρατημένοι, ώστε αρνούνται να βοηθήσουν σε οτιδήποτε τους ήρωες, εκτός κι αν τους πείσει κάποιος ήρωας με ικανότητα Ρητορικής τουλάχιστον 41% (αφήστε τους ίδιους τους παίκτες να το σκεφτούν και να το προτείνουν). Με δυο λόγια, κάποιος ήρωας με δεξιότητα **Ρητορικής** τουλάχιστον 41% θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από το ποσοστό του επί τοις εκατό για να πετύχει. Αν τα καταφέρει, οι βοσκοί θα πεισθούν να μείνουν και να προσπαθήσουν με τις πενιχρές δυνάμεις τους να βοηθήσουν τους ήρωες. Αν η ζαριά δεν πετύχει ή οι ήρωες δεν σκεφτούν να πείσουν τους βοσκούς, για κάθε βραδιά που περνάει, ξεκινώντας από κείνην, ο Ραψωδός ρίχνει κρυφά 1Ζ100. Αν το ζάρι φέρει 01-60, οι βοσκοί θα εγκαταλείψουν μέσα στον πανικό τους το κοπάδι του βασιλιά, κρυφά, αν μπορέσουν, και θα φύγουν για πάντα από την περιοχή. (Αν οι ήρωες είναι περισσότεροι από τρεις ή έχουν πολλούς δούλους και σκυλιά, ο Ραψωδός μπορεί να εξαφανίσει τους βοσκούς χωρίς ζαριά, ώστε να προσδώσει περισσότερη αγωνία στο παιχνίδι).

Αν οι παίκτες αποφασίσουν να πάρουν τους βοσκούς μαζί τους με τη βία, βγάζοντάς τους από την καλύβα με την απειλή των όπλων, αποκτούν όλοι από 10 πόντους δυσμένειας της θεάς Εστίας (ο Ραψωδός δε χρειάζεται να το πει στους παίκτες, παρά μόνο να αφήσει κάποια υπονοούμενα μέσω των ικεσιών των βοσκών. Θα το μάθουν μόνοι τους όταν θα υποχρεωθούν να ρίξουν τα ζάρια για να αποφύγουν την οργή της θεάς – δείτε κεφάλαιο «Οι Θεοί»).

Τώρα είναι η στιγμή για τον Ραψωδό να αποφασίσει αν τελικά υπάρχει ένα λιοντάρι ή περισσότερα. Αν οι παίκτες είναι λιγότεροι από τρεις και δεν σκέφτηκαν να ζητήσουν δούλους και σκυλιά, ή αν τα σκυλιά είναι πολύ λίγα, ίσως θα ήταν προτιμότερο το λιοντάρι να παραμείνει ένα, ώστε ο άθλος να μη γίνει πολύ δύσκολος. Αν οι παίκτες είναι περισσότεροι από τρεις, κι ακόμα περισσότερο αν τους έχουν δοθεί πολλά σκυλιά και δούλοι, τότε σίγουρα είναι προτιμότερο τα λιοντάρια να είναι δύο, ίσως ακόμα και τρία. Ο Ραψωδός θα πρέπει να αποφύγει να αποκαλύψει οικειοθελώς στους παίκτες τον αριθμό των λιονταριών, ώστε να τους κρατάει σε αγωνία, και πιθανώς να τους αιφνιδιάσει τη στιγμή που νομίζουν πως έχουν ολοκληρώσει τον άθλο τους.

Η χρήση της δεξιότητας της **Ιχνηλασίας** μπορεί να αποβεί πολύ ωφέλιμη, αρκεί να εντοπίσουν σε κάποιο σημείο τα ίχνη του λιονταριού. Οι βοσκοί αρνούνται να τους οδηγήσουν με τη θέλησή τους μέχρι το σημείο της τελικής επίθεσης, αλλά τους δείχνουν προς μια γενική κατεύθυνση, κάποιο σημείο που βρίσκεται γύρω στα δύο χιλιόμετρα βορειοδυτικά της καλύβας. Κάποιος από τους ήρωες πρέπει να ρίξει μια πετυχημένη ζαριά **Προσανατολισμού** ώστε να φτάσουν το σημείο με τα απομεινά-

ρια της αγελάδας. Με δυο λόγια, κάποιος από τους ήρωες που διαθέτει τη δεξιότητα Υπαίθρου **Προσανατολισμός**, θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από το ποσοστό του επί τοις εκατό. Αν ο ήλιος γέρνει προς τη δύση του ή αν είναι ξημέρωμα, ο ήρωας μπορεί να προσθέσει στην ικανότητά του στον Προσανατολισμό άλλες 40 μονάδες (επειδή ο ήλιος είναι κοντά στον ορίζοντα και είναι ευκολότερο να προσανατολιστεί κανείς).

Αν πετύχουν, θα φτάσουν στο σημείο με το κουφάρι της αγελάδας μισή ώρα αργότερα. Υπολογίστε πόση ώρα χρειάζεται ακόμα για να νυχτώσει. Δύο πετυχημένες ζαριές **Ιχνηλασίας** θα οδηγήσουν τους ήρωες κοντά στη φωλιά (δείτε παράγραφο «Η σπηλιά στο βουνό»). Με δυο λόγια, κάποιος από τους ήρωες που διαθέτει τη δεξιότητα Υπαίθρου *Ιχνηλασία*, θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από το ποσοστό του επί τοις εκατό, αφού πρώτα αφαιρέσει 10 από το βασικό ποσοστό του γιατί τα ίχνη δεν είναι πια νωπά.

Αν οι ήρωες αποτύχουν στη ζαριά **Προσανατολισμού** ή στις ζαριές **Ιχνηλασίας**, υπάρχει κίνδυνος να χαθούν και να αναγκαστούν να επιστρέψουν πίσω στην καλύβα, αν βέβαια δε διακινδυνεύσουν να περάσουν τη νύχτα μέσα στο δάσος (για να επιστρέψουν πίσω στην καλύβα απαιτείται νέα ζαριά **Προσανατολισμού**).

☑ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΡΑΨΩΔΟ:

Υπολογίστε την ώρα της ημέρας ή της νύχτας και τις καιρικές συνθήκες, και κάντε τις ανάλογες αυξομειώσεις στις ζαριές Ιχνηλασίας και Προσανατολισμού. Το λιοντάρι σκότωσε την αγελάδα πριν από Ζ6+5 ώρες.

Νύχτα στην καλύβα των βοσκών

Αν οι ήρωες, για κάποιο λόγο νυχτωθούν μέσα στην καλύβα, ένα λιοντάρι ή περισσότερα (ανάλογα με όσα ειπώθηκαν πιο πάνω για τον αριθμό των λιονταριών) θα τους επιτεθούν το ίδιο βράδυ, προσπαθώντας να ξηλώσουν ένα κομμάτι της σκεπής ή την προχειροφτιαγμένη πόρτα.

Ο Ραψωδός μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα σχεδιάγραμμα της καλύβας για να σημειώσει τις θέσεις όπου βρίσκονται τη στιγμή της επίθεσης οι ήρωες. Αν οι ήρωες έχουν ορίσει σκοπιές μέσα στη νύχτα, ο σκοπός θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη δεξιότητα της **Οξύτητας ακοής** ή του **Εντοπισμού** για να αντιληφθεί το πλησίασμα των λιονταριών, φέρνοντας σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από το ποσοστό του. Μην ξεχνάτε τις πιθανότητες που έχουν και τα σκυλιά τα οποία τυχόν έχουν πάρει μαζί τους να μυριστούν τα θηρία με τη δεξιότητα της **Όσφρησής** τους και να ειδοποιήσουν τους άλλους με τα γαβγίσματά τους (φέρτε μικρότερο αριθμό από αυτήν σε 1Ζ100).

☑ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΡΑΨΩΔΟ:

Μην ξεχάσετε να προσθαφαιρέσετε τις διάφορες παραμέτρους, και προπαντός τις δεξιότητες Αθόρυβης κίνησης και Παραλλαγής των λιονταριών.

Ο Ραψωδός θα πρέπει να θυμάται πως, αν οι ήρωες δεν το δηλώσουν με συγκεκριμένο τρόπο, οι δούλοι που τυχόν έχουν πάρει μαζί τους θα κοιμούνται έξω από την καλύβα τη στιγμή της επίθεσης, και ο καθένας έχει 20% πιθανότητες να κατασπαραχθεί από τα λιοντάρια και 60% να το βάλει στα πόδια, αν επιζήσει, προτού τα λιοντάρια επιτεθούν στην καλύβα.

Αν τα λιοντάρια σκοτώσουν τουλάχιστον 2 από τα θύματα αυτά, υπάρχουν 80% πιθανότητες να επιστρέψουν στη φωλιά τους με τη λεία τους και να μην επιτεθούν στην καλύβα.

Η πόρτα της καλύβας έχει αρματωσιά 3 και 8 «ΠΖ», οι ξύλινοι τοίχοι της αρματωσιά 5 και 10 «ΠΖ», και η αχυρένια στέγη αρματωσιά 2 και 5 «ΠΖ» για ένα κομμάτι αρκετά μεγάλο ώστε να χωρέσει το ζώο. Αν τα λιοντάρια μυριστούν τους ανθρώπους στο εσωτερικό (ρίξτε δεξιότητα Όσφρησης για τα λιοντάρια και προσπαθήστε να φέρετε στο Ζ100 αριθμό μικρότερο από αυτήν), ρίξτε άλλη μια φορά 1 Ζ100. 01-20%: τα λιοντάρια θα προσπαθήσουν να γκρεμίσουν την πόρτα, 21-40%: θα επιτεθούν στους τοίχους, 41-00%: θα πηδήξουν στη στέγη και να αποπειραθούν να ανοίξουν μια τρύπα. Οι επιθέσεις των λιονταριών με τα νύχια τους πετυχαίνουν αυτομάτως την πόρτα, τους τοίχους ή τη στέγη της καλύβας. Αφαιρείτε σε κάθε γύρο μάχης την «αρματωσιά» του σημείου από τη ζημιά που προκαλεί το κάθε χτύπημα του λιονταριού, και το υπόλοιπο από τους «Πόντους Ζωής», δηλαδή τη δομή του σημείου. Μόλις οι «Πόντοι Ζωής» ενός σημείου τελειώσουν, αυτό καταρρέει και τα λιοντάρια μπορούν να μπουν μέσα.

Έτσι κι αλλιώς, η αχυρένια στέγη δεν μπορεί να αντέξει για πολύ το βάρος ενός τόσο μεγαλόσωμου ζώου. Για κάθε γύρο μάχης που ένα λιοντάρι βρίσκεται στη στέγη, αυτή έχει 30% πιθανότητες να

τρυπήσει, ρίχνοντας το λιοντάρι στο εσωτερικό της καλύβας (01–30 σε μια ζαριά Ζ100). Το λιοντάρι είναι πολύ ευλύγιστο για να τραυματιστεί από την πτώση, αλλά το ξάφνιασμα θα το εμποδίσει να επιτεθεί κατά τον πρώτο γύρο μάχης και θα δεχθεί τα χτυπήματα των ηρώων χωρίς να αντιδράσει.

Κάθε ήρωας χρησιμοποιεί το όπλο του, προσπαθώντας να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του σ' αυτό προκειμένου να πετύχει. Η σειρά των επιθέσεων καθορίζεται ανάλογα με την ΕΠΙ του καθενός, από τη μεγαλύτερη προς τη μικρότερη. Όποιος δέχεται επίθεση από λιοντάρι, μπορεί να προσπαθήσει να αμυνθεί τη στιγμή που δέχεται την επίθεση, φέρνοντας αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στο όπλο ή στην ασπίδα. Στη θέση της ζαριάς άμυνας, ένας ήρωας μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δεξιότητα της Αποφυγής, αλλά το ίδιο ισχύει και για το λιοντάρι. Μην ξεχνάτε την προστασία από τα χτυπήματα που μπορεί να προσφέρει και η τυχόν αρματωσιά που φοράει ένας ήρωας, ακόμα κι αν αποτύχει στη ζαριά της άμυνάς του, καθώς και την προστασία που προσφέρει η γούνα του λιονταριού στο ίδιο (Ζ2 για τα θηλυκά, Ζ4 για τα αρσενικά). Σε γενικές γραμμές, ακολουθήστε τα απλά βήματα μάχης που θα βρείτε στο κεφάλαιο «Η Μάχη»).

☑ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΡΑΨΩΔΟ:

Παίξτε κανονικά, με όλους τους κανόνες για την πρωτοβουλία των κινήσεων, τη διεξαγωγή της μάχης και τα τραύματα.

Τα λιοντάρια δεν αισθάνονται άνετα στο ανθρώπινο περιβάλλον της καλύβας, κι έτσι θα τρέξουν αμέσως πίσω στη σπηλιά τους έτσι κι ένα από αυτά δεχθεί τραύμα που να ξεπερνά το 1/3 των πόντων ζωής του, αφήνοντας όμως πίσω ίχνη αίματος (+30% στις ζαριές Ιχνηλασίας).

Η φωτιά φοβίζει τα θηρία. Η καλύβα χρησιμεύει μόνο το καλοκαίρι, κι έτσι δεν υπάρχει εστία για να διατηρηθεί αναμμένη φωτιά, ωστόσο οι ήρωες μπορεί να έχουν προνοήσει και να κρατούν αναμμένους δαυλούς που θα έχουν πάρει από την πόλη ή θα έχουν φτιάξει επιτόπου. Αν τα λιοντάρια απειληθούν με φωτιά, υπάρχουν 60% πιθανότητες να φύγουν χωρίς να επιτεθούν (01–60 σε 1Ζ00). Αν, χρησιμοποιώντας το δαυλό σαν ρόπαλο, κάποιος καταφέρει να προξενήσει σε κάποιο λιοντάρι έγκαυμα μεγαλύτερο των 4 πόντων ζημιάς (ο δαυλός προκαλεί Ζ6 πόντους ζημιάς — δείτε ζημιά από φωτιά στους Γενικούς Κανόνες Παιχνιδιού), τότε η πιθανότητα να υποχωρήσουν είναι 80%.

Θυμηθείτε τις **Πρώτες βοήθειες** που μπορεί να



προσφέρει στους τραυματίες ένας Θεραπευτής ή και κάποιος άλλος με γνώσεις αυτής της δεξιότητας. Μια πετυχημένη ζαριά (αριθμός μικρότερος από τη δεξιότητα αυτή του ήρωα σε ζαριά Ζ100) επαναφέρει Ζ3ΠΖ και σταματά την αιμορραγία. Επίσης, οι παίκτες ίσως θυμηθούν τη βοήθεια που θα μπορούσε να ζητήσει ένας ήρωας από το θεό προστάτη του (άσχετο αν θα του δοθεί ή όχι).

Νύχτα μέσα στο δάσος

Αν οι ήρωες αποφασίσουν ή αναγκαστούν να διανυκτερεύσουν μέσα στο δάσος, ρίξτε κρυφά 1Ζ100. Αν οι ήρωες δεν έχουν φροντίσει να κρατήσουν αναμμένη φωτιά, υπάρχουν 70% (01-70) πιθανότητες τα λιοντάρια να τους επιτεθούν. Αν έχουν ανάψει φωτιά, οι πιθανότητες είναι 30% (01-30). Κατά τ' άλλα, ο Ραψωδός θα πρέπει να ακολουθήσει τις οδηγίες που αναφέρονται και στην επίθεση κατά της καλύβας (αθόρυβη κίνηση, τραυματισμοί λιονταριών, εγκαύματα από φωτιά, κ.λπ.)

Παγίδα αγριμιών

Είναι μάλλον απίθανο κάποιος από τους ήρωες που μόλις αρχίζουν τη σταδιοδρομία τους να διαθέτει αρκετά μεγάλη ικανότητα στην Ασφάλιση/Απασφάλιση Παγίδας για να μπορεί να φτιάξει μια λειτουργική παγίδα για τα λιοντάρια. Μια τέτοια παγίδα, πάντως, είναι συνήθως ένας βαθύς λάκκος, σκεπασμένος με καλάμια και με μυτερούς πασσάλους μπηγμένους στον πάτο, οι οποίοι προκαλούν σε όποιον πέσει μέσα Ζ10 πόντους ζημιάς ανά 10 ΜΕΓ ή μικρότερο κλάσμα του. Για παράδειγμα, η παγίδα προκαλεί σ' έναν άνθρωπο με ΜΕΓ 14 2Ζ10 πόντους ζημιάς (ΜΕΓ 10+4/10) ενώ σ' ένα λιοντάρι με ΜΕΓ 23 3Ζ10 πόντους ζημιάς (10+10+3/10) και χρειάζεται Ζ20+5 ανθρωποώρες για να ολοκληρωθεί. Αν υπάρχει το κατάλληλο (ζωντανό) δόλωμα, η πιθανότητα ένα από τα λιοντάρια να πέσει σε μια τέτοια παγίδα είναι ίση με τη διαφορά της ζαριάς του ήρωα που την έστησε από το μέγιστο ποσοστό επιτυχίας του στην Ασφάλιση/Απασφάλιση Παγίδας. Για παράδειγμα, αν ένας ήρωας έχει τη δεξιότητα αυτή σε ποσοστό 83% και η ζαριά που θα φέρει προσπαθώντας να φτιάξει την παγίδα είναι 42, οι πιθανότητες το λιοντάρι να πέσει μέσα είναι 83-42=41%. Αν ένας παίκτης επιμένει ο ήρωάς του να φτιάξει τέτοια παγίδα με γνώσεις στην παραπάνω δεξιότητα μικρότερες του 60%, μπορεί να τους το επιτρέψει, τριπλασιάζοντας, όμως, τις πιθανότητες απόλυτης αποτυχίας, δηλαδή της πιθανότητες ο κατασκευαστής να πέσει ο ίδιος στην παγίδα.

Μια απλούστερη «παγίδα» που μπορούν να σκεφτούν οι ήρωες είναι μια ενέδρα, και πάλι με ζωντανό δόλωμα. Σε μια τέτοια περίπτωση, οι πιθανότητες το λιοντάρι να «τσιμπήσει» το δόλωμα είναι 20% για κάθε ώρα αναμονής (01-20 στο Ζ100), ενώ υπάρχουν και άλλες 30% πιθανότητες (από το 21-50 στο Ζ100) το λιοντάρι να μυριστεί την παγίδα και να επιτεθεί σε κάποιον από αυτούς που έχουν στήσει την ενέδρα αντί να στραφεί προς το δόλωμα.
Αν η παγίδα «πετύχει», οι ήρωες έχουν Ζ2 γύρους αιφνιδιασμού για να χτυπήσουν το λιοντάρι πριν αυτό στραφεί και τους επιτεθεί.

Η σπηλιά στο βουνό

Αν τελικά οι ζαριές **Προσανατολισμού** και **Ιχνηλασίας** πετύχουν, οι ήρωες θα ανακαλύψουν πως τα ίχνη σταματούν στις παρυφές των δέντρων, κοντά σ' ένα σημείο όπου το βουνό μένει γυμνό. Πενήντα μέτρα ψηλότερα, διακρίνεται το στόμιο μιας μεγάλης σπηλιάς. Αν είναι ημέρα, υπάρχουν 60% πιθανότητες το ένα από τα λιοντάρια να μισοκοιμάται χορτασμένο στη είσοδο της σπηλιάς. Διαφορετικά, όλα τα λιοντάρια βρίσκονται στο εσωτερικό της σπηλιάς, και δε διακρίνονται από το σημείο όπου στέκονται οι ήρωες.
Αν οι ήρωες έχουν μαζί τους σκυλιά, αυτά θα αρχίσουν να γαβγίζουν, και τα λιοντάρια θα ειδοποιηθούν για την παρουσία των ανθρώπων, αν και οι πιθανότητες να επιτεθούν είναι μόνον 20%. Αν ο Ραψωδός φέρει στο Ζ100 που θα ρίξει από 21 και πάνω, τα λιοντάρια αδιαφορούν και συνεχίζουν να λαγοκοιμούνται, μέχρι που οι ήρωες να πλησιάσουν στα 20 μέτρα ή να τους επιτεθούν.
Αν οι ήρωες επιτεθούν (χρησιμοποιήστε ξανά τον πίνακα με τα 9 απλά στάδια μάχης του κεφαλαίου «Η Μάχη») στα λιοντάρια από μακριά με ακόντια και βέλη, αμέσως μετά τον πρώτο γύρο μάχης ο Ραψωδός πρέπει να ρίξει 1Ζ100. Αν φέρει από 1-40, τα λιοντάρια που βρίσκονται έξω από τη σπηλιά θα επιτεθούν στους παρείσακτους, τρέχοντας προς το μέρος τους, και καλύπτοντας την απόσταση μέσα σε 2 γύρους μάχης. Αν φέρει από 41-00, τα λιοντάρια θα τρέξουν πίσω στην ασφάλεια της σπηλιάς.

Και πάλι ο Ραψωδός δε θα πρέπει να ξεχνάει πως, αν οι ήρωες μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν έχουν αντιληφθεί την παρουσία του δεύτερου ή και του τρίτου λιονταριού (αν βέβαια ο Ραψωδός έχει αποφασίσει να προσθέσει δεύτερο και τρίτο για να ισορροπήσει το παιχνίδι), τότε το δεύτερο και το τρίτο λιοντάρι θα πρέπει να παραμείνουν μέσα στη σπηλιά ώστε να αιφνιδιάσουν την τελευταία στιγμή τους ήρωες.

Ο Ραψωδός δεν πρέπει να ξεχνά τους κανόνες για το χαρακτηριστικό της Μανίας οι οποίοι ισχύουν για τα ζώα και τα τέρατα. Αν ένα λιοντάρι δεχθεί τραύμα ίσο ή μεγαλύτερο από τους μισούς ΠΖ του, ο Ραψωδός ρίχνει 1Ζ100. 01-75, το λιοντάρι συνεχίζει να επιτίθεται, 76-00 προσπαθεί να το βάλει στα πόδια.

Η «πίσω πόρτα»

Αν οι ήρωες αποφασίσουν να κάνουν το γύρο του βράχου πάνω στον οποίο βρίσκεται η σπηλιά, μια ζαριά **Εντοπισμού** με την ικανότητα του ήρωα μειωμένη κατά 30% θα τους αποκαλύψει ένα μικρό πίσω άνοιγμα. Για να φτάσει κάποιος μέχρι εκεί, πρέπει να σκαρφαλώσει μια δύσκολη απόσταση 12 μέτρων, χρησιμοποιώντας τη δεξιότητα της **Αναρρίχησης**. Οι νέοι παίκτες αρκεί να φέρουν για τους ήρωές τους δυο φορές στο Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ικανότητα της Αναρρίχησής τους. Αν πέσουν, θα υποστούν ζημιά Ζ6 αν αποτύχουν στην πρώτη ζαριά και 2Ζ6 αν αποτύχουν στη δεύτερη. Ωστόσο, η προσπάθεια αξίζει τον κόπο, αφού στριμωγμένο στο μικρό άνοιγμα, ένα λιοντάρι χάνει τη μια του επίθεση σε κάθε γύρο μάχης και 20% στην καθεμιά από τις λοιπές επιθέσεις του.

☑ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΡΑΨΩΔΟ:
Χρησιμοποιήστε κανονικά τη δεξιότητα της Αναρρίχησης σε δύσκολη ανάβαση.

Ο επίλογος

Αν οι ήρωες κατορθώσουν να σκοτώσουν τα λιοντάρια σε μάχη σώμα με σώμα, η Άρτεμις, η οποία, όπως γνωρίζει μόνον ο Ραψωδός, τα είχε στείλει σαν τιμωρία στη βασιλική γενιά, όχι μόνο δε θα οργιστεί, αφού οι ήρωες δεν ήξεραν τίποτε, αλλά και θα χαρίσει 10 πόντους της εύνοιάς της στον καθένα τους.

Αν τα λιοντάρια είναι περισσότερα από ένα, αξίζουν παραπάνω από τα δέκα μοσχάρια που προσφέρει ως ανταμοιβή ο βασιλιάς. Οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν να κρύψουν τα υπόλοιπα δέρματα για να τα πάρουν αργότερα και να τα ανταλλάξουν αλλού (20 πόντοι εύνοιας από τον Ερμή σ' αυτόν που το σκέφτηκε). Έτσι κι αλλιώς, τα δέρματα χρειάζονται επεξεργασία από έναν επαγγελματία βυρσοδέψη μέσα σε 3 ημέρες για να μην αποσυντεθούν και αχρηστευτούν. Ο μοναδικός επαγγελματίας βυρσοδέψης στην περιοχή δουλεύει για λογαριασμό του βασιλιά.

Πίσω στην πόλη, όλοι υποδέχονται τους ήρωες με ενθουσιασμό. Ο ικανός θεραπευτής του βασιλιά (Θεραπευτική Τέχνη 85%) θα φροντίσει τους τραυματίες όσο καλύτερα μπορεί. Οι ήρωες θα μείνουν φιλοξενούμενοι στο παλάτι για λίγες ημέρες, κι εκεί θα μπλεχτούν στις μηχανορραφίες που εξελίσσονται στη δεύτερη περιπέτεια που περιέχεται στο παιχνίδι, με τίτλο «Το χρέος του αίματος».

Ο Ραψωδός δεν πρέπει να ξεχάσει να επιτρέψει ζαριές εμπειρίας σε όσους χρησιμοποίησαν με επιτυχία μία ή περισσότερες δεξιότητές τους κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

Πρόσωπα και Ζώα της περιπέτειας



ΑΝΩΝΥΜΟΙ ΔΟΥΛΟΙ

	1ος	2ος	3ος	4ος
ΔΥΝ	12	11	13	9
ΑΝΤ	11	10	14	8
ΕΠΙ	13	9	11	10
ΜΕΓ	12	11	13	10
ΕΞΥ	9	13	10	12
ΕΜΦ	11	12	8	10
ΘΕΛ	9	10	13	8
ΠΖ	12	11	14	9

Τρόποι επίθεσης
Ραβδί: 40%, Ζημιά Ζ6, Ανθεκτικότητα 6.
Μαχαίρι: 45%, Ζημιά Ζ4, Ανθεκτικότητα 6.

Δεξιότητες:
Οξύτητα ακοής 20%, Εντοπισμός 20%.

ΣΚΥΛΙΑ

	1ο	2ο	3ο	4ο
ΔΥΝ	12	11	13	9
ΑΝΤ	11	10	14	8
ΕΠΙ	13	9	11	10
ΜΕΓ	12	11	13	10
ΕΞΥ	9	13	10	12
ΘΕΛ	9	10	13	8
Μανία	60	40	80	60
ΠΖ	12	11	14	9

Τρέξιμο +3Ζ10
Επίθεση: Δάγκωμα 40% Ζημιά Ζ8-Ζ4

Δεξιότητες:
Οξύτητα ακοής 80%, Εντοπισμός 60%, Όσφρηση 80%, Άλμα 50%, Αποφυγή 40%, Κολύμβηση 40%, Αθόρυβη κίνηση 40%, Ιχνηλασία 70%.

Φυσική αρματωσιά: Καμία.

ΑΝΩΝΥΜΟΙ ΒΟΣΚΟΙ

	1ος	2ος	3ος
ΔΥΝ	11	14	10
ΑΝΤ	12	11	11
ΕΠΙ	11	8	10
ΜΕΓ	11	14	12
ΕΞΥ	9	9	11
ΕΜΦ	10	7	11
ΘΕΛ	9	7	6
ΠΖ	12	13	12

Επίθεση:
Μαχαίρι 35%, Ζημιά Ζ3 (+Ζ4 για το δεύτερο βοσκό), Μπαστούνι 50%, Ζημιά Ζ6-1 (+Ζ4 για το δεύτερο βοσκό), Ανθεκτικότητα 6.

Δεξιότητες:
Εντοπισμός 40%, Οξύτητα ακοής 40%, Γνώση ζώων 50%, Πρώτες βοήθειες 25%, Άλμα 40%, Αναρρίχηση 70%, Αθόρυβη κίνηση 30%, Ιχνηλασία 50%, Προσανατολισμός 60%.

Αρματωσιά:
Καμία.

ΛΙΟΝΤΑΡΙΑ

(Αυξήστε ή μειώστε τον αριθμό των λιονταριών, τα χαρακτηριστικά, τους πόντους ζωής και τις πιθανότητες επίθεσης και ζημιάς, ανάλογα με την ομάδα των ηρώων, τον αριθμό και τον οπλισμό τους, ώστε ο άθλος να είναι δύσκολος και επικίνδυνος αλλά όχι ακατόρθωτος).

	1ο (αρσενικό)	2ο (θηλυκό)	3ο (θηλυκό)
ΔΥΝ	30	28	27
ΑΝΤ	13	12	13
ΕΠΙ	14	15	15
ΜΕΓ	23	20	19
ΕΞΥ	5	5	5
Μανία	75	70	70
ΠΖ	18	16	16

Τρόποι επίθεσης

Δάγκωμα	30% έως 50%	Ζημιά	2Ζ6 έως 3Ζ6+3
Νύχια	30% έως 40%	Ζημιά	2Ζ6 έως 3Ζ6
Πίσω πόδια	50% έως 70%	Ζημιά	3Ζ6 έως 4Ζ6

Ένα λιοντάρι προσπαθεί να αρπάξει το θύμα του πηδώντας επάνω του και χτυπώντας το με τα μπροστινά του πόδια, ενώ ταυτόχρονα το δαγκώνει. Μπορεί να κάνει δύο ταυτόχρονες επιθέσεις, μια με τα νύχια και μια με τα δόντια σε κάθε γύρο μάχης. Αν και οι δύο επιθέσεις πετύχουν, στον επόμενο γύρο μάχης μπορεί να επιτεθεί στο θύμα με τα πίσω πόδια, ενώ οι πιθανότητες δαγκώματος αυξάνουν στο 75%.

Δεξιότητες:
Εντοπισμός 40%, Οξύτητα ακοής 60%, Όσφρηση 60%, Αθόρυβη Κίνηση 70%, Παραλλαγή 60%.

Φυσική αρματωσιά:
Ζ2 πόντοι γούνας για τα θηλυκά, Ζ4 στα αρσενικά (λόγω χαίτης).



Δεύτερη Περιπέτεια

ΤΟ ΧΡΕΟΣ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ

Η δεύτερη αυτή περιπέτεια, η οποία συνδέεται με την πρώτη, δεν περιγράφεται με εξονυχιστικές λεπτομέρειες όπως *Το κυνήγι*. Ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει ήδη αποκτήσει κάποια εμπειρία και να έχει μελετήσει με περισσότερη προσοχή τους κανόνες των δεξιοτήτων και της μάχης. Ωστόσο, με την ελάχιστη προσοχή και αυτοπεποίθηση από μέρους του, όλα θα κυλήσουν ομαλά, ίσως ακόμα ομαλότερα απ' όσο στην πρώτη περιπέτεια.

Βασική ιδέα της περιπέτειας

Τα λιοντάρια της προηγούμενης περιπέτειας είχαν σταλεί από την Αρτέμιδα σαν τιμωρία για ένα φόνο που διαπράχθηκε μέσα στο ιερό της άλσος, λίγο πιο έξω από τα τείχη της πόλης. Ο Αντισθένης, ο ανιψιός του βασιλιά, σκότωσε τον Ευρύμαχο, τον ετεροθαλή αδελφό του, ο οποίος ήταν ο πιο πιθανός κληρονόμος του θρόνου του άτεκνου βασιλιά. Το πτώμα του Ευρύμαχου βρέθηκε λίγο πριν από την επιστροφή των ηρώων από το κυνήγι, στο ιερό άλσος της Αρτέμιδος, καρφωμένο μ' ένα μαχαίρι με λαβή σκαλισμένη στό σχήμα κεφαλής κριαριού. Το μαχαίρι αυτό όλοι ξέρουν πως ανήκει στον Μέδοντα, τον πρωτότοκο του γενάρχη των Ιολιδών, του γένους στο οποίο ανήκει ένας από τους ήρωες, αν είναι ντόπιος. Οι Δημομάχοι, η γενιά του βασιλιά, κατηγορούν τους Ιολίδες ότι δολοφόνησαν τον Ευρύμαχο, και το Χρέος του Αίματος απαιτεί το φονικό να ξεπληρωθεί με νέο αίμα. Οι ήρωες πρέπει να ανακαλύψουν τι συμβαίνει, κι αν είναι δυνατόν να αποτρέψουν τη σύγκρουση και να αποκαλύψουν τον πραγματικό δολοφόνο.

Η επιστροφή στο παλάτι

Κουβαλώντας το τομάρι του λιονταριού, οι ήρωες γίνονται δεκτοί με ενθουσιασμό από το λαό που είναι συγκεντρωμένος στην αγορά. Ωστόσο, ο κήρυκας του βασιλιά δε φαίνεται ιδιαίτερα ευδιάθετος. Βλέποντας το τομάρι, κουνάει απλώς σκεφτικός το κεφάλι, ευχαριστεί τους ήρωες τυπικά, και τους προσκαλεί στο παλάτι, στη γιορτή που ο βασιλιάς θα οργανώσει το ίδιο βράδυ προς τιμήν τους (αν είναι ημέρα) ή το επόμενο βράδυ (αν έχει ήδη νυχτώσει).

Μην ξεχάσετε να υπολογίσετε τις καιρικές συνθήκες εκείνης της ημέρας καθώς και των επόμενων, επειδή θα παίξουν ρόλο στην εξέλιξη της περιπέτειας.

Αν κάποιος ήρωας επιθυμεί, μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δεξιότητα της **Πειστικής Ομιλίας** για να αποσπάσει λόγια από τον κήρυκα. Ο κήρυκας είναι απρόθυμος να μιλήσει, κι έτσι ο ήρωας θα πρέπει να έχει αυτή τη δεξιότητα σε ποσοστό τουλάχιστον 41% για να το επιχειρήσει. Η απόπειρα μπορεί να γίνει δύο φορές κατά τη διάρκεια της μετάβασης μέχρι το παλάτι, αλλά από δύο διαφορετικούς ήρωες. Αν η ζαριά πετύχει, ο κήρυκας τους αποκαλύπτει τα παρακάτω:

> *«Ο Ευρύμαχος, ο ανιψιός του βασιλιά και πιθανότερος διάδοχός του, βρέθηκε νεκρός πριν από λίγες ώρες μέσα στο ιερό άλσος της Αρτέμιδος. Το πτώμα του ήταν σε προχωρημένη αποσύνθεση, αλλά είχε ακόμα καρφωμένο στην πλάτη ένα εγχειρίδιο με λαβή σε σχήμα κεφαλής κριού. Όλοι ξέρουν πως το μαχαίρι αυτό ανήκει στον Μέδοντα, τον πρωτότοκο γιο του αρχηγού του γένους των Ιολιδών. Ο Μέδοντας έχει εξαφανιστεί, και είναι σίγουρο πως η οικογένειά του τον κρύβει, αν και λέγεται πως αρνείται κάθε σχέση με το φόνο. Ο βασιλιάς είναι έξαλλος από λύπη και οργή, και δε φαίνεται διατεθειμένος να δεχθεί αποζημίωση για το φόνο του ανιψιού του, ακόμα κι αν οι Ιολίδες πρότειναν κάτι τέτοιο».*

Ο κήρυκας δεν ξέρει να τους πει περισσότερα, και κρατά το στόμα του κλειστό μέχρι να φτάσουν στο παλάτι.

Αν κάποιος ήρωας ρίξει μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα **Γνώσης Ανθρώπων** (έχοντας ικανότητα τουλάχιστον 31%, αν είναι ξένος στα μέρη), θα γνωρίζει για τους Ιολίδες και τον Μέδοντα. Αν είναι ντόπιος, τους γνωρίζει έτσι κι αλλιώς. Το γένος των Ιολιδών είναι το πολυπληθέστερο μέσα στην πόλη, και οι σχέσεις του με το βασιλικό γένος ήταν πάντα τεταμένες. Όσο για τον Μέδοντα, τον πρωτότοκο του γενάρχη, είναι ένας νέος 22 ετών, ο οποίος κουτσαίνει από το δεξί πόδι, μετά από ένα άσχημο σπάσιμο πριν από τρία χρόνια. Είναι αγαπητός στο γένος του και σ' ολόκληρη την πόλη, αλλά το σύμπλεγμα κατωτερότητας που του προκαλεί η αναπηρία του τον κάνει μερικές φορές οξύθυμο, ειδικά αν κάποιος τον ειρωνευτεί.
Μια **απόλυτη επιτυχία** στη ζαριά αποκαλύπτει πως ο Μέδων είχε τσακωθεί άγρια πριν από ένα μήνα με τον τώρα νεκρό Ευρύμαχο.

Στο παλάτι

Οι ήρωες οδηγούνται μπροστά στο βασιλιά Χρύσιππο, ο οποίος τους περιμένει καθισμένος στο θρόνο του, μέσα στη μεγάλη αίθουσα του παλατιού. Κάποτε ήταν σπουδαίος πολεμιστής, αλλά τώρα πια είναι 57 χρόνων, γέρος και ανήμπορος. Τα ξανθά μαλλιά του έχουν πάρει το χρώμα του ξεθωριασμένου κόκαλου, το δέρμα του είναι κάτωχρο, και τα μάτια του έχουν σχεδόν εξαφανιστεί ανάμεσα στις ρυτίδες. Κάθε τόσο βήχει φέρνοντας ένα μαντίλι στο στόμα, κι αν κάποιος ήρωας πετύχει σε μια απλή ζαριά Εντοπισμού διακρίνει πάνω στο μαντίλι ίχνη αίματος. Αν ένας Θεραπευτής ρίξει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στη Θεραπευτική τέχνη, καταλαβαίνει πως ο βασιλιάς δεν έχει μπροστά του παρά μόνο λίγες ακόμα εβδομάδες ζωής.

Περιγραφή του παλατιού

Ο Ραψωδός μπορεί να βρει μια περιγραφή του παλατιού στο κεφάλαιο «Ο Ομηρικός Κόσμος».

Η ανάμειξη των ηρώων

Οι ήρωες μπορούν να αναμειχθούν με διάφορους τρόπους στη διαμάχη ανάμεσα στα δύο γένη. **Αν οι ήρωες είναι ντόπιοι**, ένας απ' αυτούς (ο Ραψωδός αποφασίζει ποιος), ανήκει στο γένος των Ιολιδών, οι οποίοι κατηγορούνται για το φόνο. Η αντιμετώπιση ενός τέτοιου ήρωα στο παλάτι θα είναι συγκρατημένα εχθρική. Αν και βοήθησε στην εξόντωση του λιονταριού, δεν παύει να ανήκει στο γένος του κατηγορούμενου ως δολοφόνου και να βαρύνεται από το όνειδος του φόνου. Σε περίπτωση που ξεκινήσει ένα χρέος αίματος, οι συγγενείς του βασιλιά και η φρουρά του θα βρεθούν αντιμέτωποί του.
Αν, λοιπόν, ένας από τους ήρωες είναι συγγενής του Μέδοντος, τότε θα είναι σίγουρος για την αθωότητά του, μιας και ξέρει πως ο Μέδων δε θα χτυπούσε ποτέ κάποιον πισώπλατα. Έτσι, θα ζητήσει τη βοήθεια και των άλλων ηρώων της ομάδας ώστε να αποκαλύψουν το μυστήριο.
Σε κάθε περίπτωση, ακόμα κι αν κανένας από τους ήρωες δεν είναι ντόπιος, το ίδιο βράδυ, λίγο πριν από τη γιορτή, θα δεχθούν στα δωμάτια που τους έχουν παραχωρηθεί από το βασιλιά την επίσκεψη ενός υπηρέτη. Είναι ο Εύμολπος, ένας άνδρας 38 χρόνων που δουλεύει στο παλάτι, αλλά είναι μακρινός συγγενής των Ιολιδών. Είναι φοβισμένος, αλλά αποφασισμένος να μιλήσει. Τους φέρνει μήνυμα από τον Μέδοντα. Ο Μέδων ζητάει τη βοήθεια των ηρώων για να αποκαλύψει την αθωότητά του και να αποτρέψει την αιματοχυσία. Περιμένει κάποιον απ' αυτούς σε μια μικρή και αφύλαχτη πόρτα του τείχους του παλατιού για να μιλήσει.

Η συνάντηση με τον Μέδοντα

Οι ήρωες θα πρέπει να αποφασίσουν μεταξύ τους ποιος θα συναντήσει τον Μέδοντα και ποιες προφυλάξεις πρέπει να πάρει. Η πόλη διανύει περίοδο ειρήνης και το παλάτι δε φρουρείται ιδιαίτερα αυστηρά. Ο Εύμολπος αναλαμβάνει να τους δείξει τη λιγότερο επικίνδυνη διαδρομή μέχρι το σημείο συνάντησης. Ο δρόμος περνάει μέσα από τους κήπους του παλατιού. Όποιος ήρωας πάει στη συνάντηση θα πρέπει να ρίξει τουλάχιστον μία ζαριά **Αθόρυβης Κίνησης** κι άλλη μία ζαριά **Παραλλαγής** για να μην τραβήξει την προσοχή των φρουρών. Αφήστε τον ίδιο παίκτη ή κάποιον άλλον να

ρίξει τις ίδιες ζαριές για τον Εύμολπο. Υπολογίστε τις ιδιαίτερες καιρικές συνθήκες, αλλά όχι και τις ικανότητες Εντοπισμού και Οξύτητας ακοής των φρουρών, αφού αυτοί δεν προσέχουν ιδιαίτερα εκείνα τα σημεία του παλατιού. Αν κάποια ζαριά αποτύχει, ένας φρουρός θα τους αντιληφθεί και θα πλησιάσει προς το μέρος τους. Μια ζαριά **Πειστικής Ομιλίας** επιπέδου τουλάχιστον 41% θα πείσει το φρουρό πως ο ήρωας βγήκε απλώς για να θαυμάσει τους κήπους του παλατιού. Αν η ζαριά πετύχει, ο φρουρός θα τους αφήσει να συνεχίσουν, αν και θα τους παρακολουθήσει διακριτικά. Αν η ζαριά αποτύχει, τους οδηγεί πίσω στο παλάτι, και ειδοποιεί το βασιλιά. Απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως ο ήρωας και ο υπηρέτης συλλαμβάνονται, και ο παίκτης του ήρωα θα πρέπει να αποφασίσει αν θα επιτεθεί στο φρουρό ή αν θα δεχθεί να τον ακολουθήσει. Ο Ραψωδός θα πρέπει να αυτοσχεδιάσει για την τύχη του ήρωα. Ίσως, μετά από αυστηρές προειδοποιήσεις, ο αρχηγός της φρουράς τον αφήσει και πάλι ελεύθερο.

Αν τελικά φτάσουν ανενόχλητοι στον Μέδοντα, ο οποίος είναι κρυμμένος κάτω από βαρύ μανδύα και πλατύγυρο καπέλο, θα μάθουν τις απόψεις του σχετικά με το φόνο.

Αν δεν καταφέρουν τελικά να φτάσουν απαρατήρητοι στην πύλη, ο Ραψωδός μπορεί να φέρει τον Μέδοντα στο δωμάτιό τους μέσα στο σκοτάδι της νύχτας. Είναι απελπισμένος, και θεωρεί τους ήρωες ως τους μοναδικούς πιθανούς συμμάχους του.

Τα λόγια του Μέδοντος

Ο Μέδων αρνείται κατηγορηματικά την ανάμειξή του στο φόνο, αν και παραδέχεται πως πριν από ένα μήνα καβγάδισε στην αγορά με τον τώρα νεκρό Ευρύμαχο. Αν ο παίκτης δεν σκεφτεί να κάνει την ερώτηση σχετικά με το μαχαίρι που βρέθηκε στην πλάτη του νεκρού, θα την κάνει ο Εύμολπος. Ο Μέδων παραδέχεται πως το μαχαίρι ήταν δικό του, αλλά ισχυρίζεται πως το είχε χάσει πριν από δύο εβδομάδες. Σε ερώτηση ποιος θα μπορούσε να το έχει πάρει, θυμάται πως την τελευταία φορά που το είχε μαζί του ήταν όταν πλάγιασε με μια σκλάβα από το παλάτι που του έκανε τα γλυκά μάτια στην αγορά. Η σκλάβα λεγόταν Θεανώ, και δεν την έχει δει από τότε. Ο Μέδων ολοκληρώνει λέγοντας πως, αν δεν αποκαλυφθεί ο αληθινός ένοχος, θα πρέπει να δεχθεί την τιμωρία που θα του επιβληθεί ή να επιτρέψει, με την άρνησή του, το ξεκίνημα μιας αιματηρής διαμάχης ανάμεσα στα δυο μεγάλα γένη. Η τελευταία του ελπίδα είναι να αποδεχθεί μια μονομαχία με κάποιον συγγενή του νεκρού, αλλά ξέρει καλά πως με το σακατεμένο πόδι του έχει ελάχιστες πιθανότητες να νικήσει έναν ικανό πολεμιστή.

Επιστροφή στο παλάτι

Αν κάποιος ήρωας συνάντησε τον Μέδοντα στη μικρή πύλη, για την ασφαλή επιστροφή στο παλάτι απαιτούνται οι ίδιες ζαριές Παραλλαγής και Αθόρυβης κίνησης, και ο ήρωας με τον υπηρέτη διατρέχουν τους ίδιους κινδύνους να γίνουν αντιληπτοί.

Οι ήρωες θα πρέπει να συζητήσουν μεταξύ τους και να αποφασίσουν τις επόμενες κινήσεις τους. Η πιο λογική ενέργεια θα είναι να αναζητήσουν τη σκλάβα Θεανώ. Θα πρέπει να βιαστούν, επειδή η ώρα του δείπνου προς τιμήν τους πλησιάζει.

Η Θεανώ

Η Θεανώ είναι μια όμορφη δεκαοκτάχρονη σκλάβα που δουλεύει στα μαγειρεία του παλατιού. Ο Ραψωδός θα πρέπει να περιγράψει την αποπνικτική ατμόσφαιρα των μαγειρείων, τα σφαχτά που ψήνονται περασμένα στις σούβλες και τα καζάνια που βράζουν πάνω στους τρίποδες. Η Θεανώ βρίσκεται εκεί και βοηθά στην προετοιμασία του συμποσίου. Αν κάποιος ήρωας πετύχει σε μια ζαριά Πειστικής Ομιλίας με δυσκολία τουλάχιστον 41% (μία μόνο ευκαιρία), η Θεανώ θα ομολογήσει άθελά της πως ο Αντισθένης, ο νεαρότερος ετεροθαλής αδελφός του δολοφονημένου, της έδωσε εντολή να παρασύρει με τη γοητεία της τον Μέδοντα και να του κλέψει το σκαλιστό του εγχειρίδιο την ώρα που κοιμόταν. Η Θεανώ θα ομολογήσει και αν απειληθεί η ζωή της, και δεν καταφέρει να φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ της (12).

Οι παίκτες θα πρέπει να αποφασίσουν πώς θα ενεργήσουν στη συνέχεια. Ασφαλώς, η μαρτυρία μιας σκλάβας δεν έχει σχεδόν καμιά αξία, κι έτσι δεν μπορούν να βασιστούν σ' αυτήν. Απαιτείται ζαριά **Ρητορικής** από κάποιον ήρωα με ικανότητα τουλάχιστον 41% για να αρχίσει ο βασιλιάς να σκέφτεται την πιθανότητα ο φόνος να έχει διαπραχθεί από τον ανιψιό του. Έτσι κι αλλιώς, εκείνο το βράδυ

είναι αδύνατον να μιλήσουν στο βασιλιά ιδιαιτέρως, μπορούν όμως να εκφράσουν τις υποψίες τους μπροστά στους συνδαιτυμόνες (στους οποίους θα συμπεριλαμβάνεται, ασφαλώς, και ο Αντισθένης, ο πραγματικός δολοφόνος). Σε μια τέτοια περίπτωση, ο Αντισθένης θα προκαλέσει αμέσως σε μονομαχία τον κατήγορό του. Αν ο ήρωας νικήσει, διαβάστε τον **Επίλογο 1** της περιπέτειας. Αν ο ήρωας σκοτωθεί, δώστε στον παίκτη τον έλεγχο του υπηρέτη Εύμολπου και συνεχίστε την περιπέτεια.

Η νύχτα μετά το συμπόσιο

Αν οι ήρωες έχουν μιλήσει με τη Θεανώ ή έχουν εκφράσει τις υποψίες τους σε άλλους μέσα στο παλάτι, το γεγονός θα φτάσει στα αυτιά του Αντισθένη, ο οποίος το ίδιο βράδυ θα στείλει κάποιους ανθρώπους του να τους δολοφονήσουν. Διαβάστε τα χαρακτηριστικά τους στο τέλος της περιπέτειας. Θα χρησιμοποιήσουν **Αθόρυβη κίνηση** για να μπουν στο δωμάτιο όπου κοιμούνται οι ήρωες, και θα είναι ισάριθμοι μ' αυτούς. Αν οι ήρωες έχουν αφήσει κάποιον ξύπνιο για φρουρό, οι μπράβοι πιθανώς θα γίνουν ευκολότερα αντιληπτοί. Διαφορετικά, οι δολοφόνοι έχουν ένα ελεύθερο χτύπημα πάνω στα κοιμισμένα κορμιά τους. Ένας μάντης στην ομάδα μπορεί να προμαντέψει το γεγονός, ή κάποιος ήρωας με ΕΞΥ ή ΘΕΛ τουλάχιστον 15 μπορεί να δει κάποιο προειδοποιητικό όνειρο από το θεό-προστάτη του. Αν οι ήρωες τους περιμένουν, οι δολοφόνοι θα αιφνιδιαστούν μέσα στο σκοτάδι, και οι ήρωες θα έχουν Ζ2 ελεύθερους γύρους μάχης για να τους χτυπήσουν, προτού εκείνοι αρχίσουν να αμύνονται. Για κάθε δολοφόνο που θα σκοτώσει ένας ήρωας, κερδίζει 15 πόντους θεϊκής εύνοιας από το θεό Άρη. Για κάθε δολοφόνο που θα συλληφθεί ζωντανός, ο ήρωας που τον τραυματίζει αλλά δεν τον σκοτώνει κερδίζει 15 πόντους θεϊκής εύνοιας από την Αθηνά.
Αν κάποιοι από τους δολοφόνους –οι οποίοι είναι μακρινά ξαδέλφια του Αντισθένη– συλληφθούν ζωντανοί, θα ομολογήσουν ποιος τους έστειλε, αν κάποιος από αυτούς δεν φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ του x5. Ο Αντισθένης θα εξαφανιστεί από το παλάτι, και θα παραμείνει ορκισμένος εχθρός των ηρώων, περιμένοντας να τους εκδικηθεί σε κάποια άλλη περιπέτεια. Οι ήρωες απολαύουν της ευγνωμοσύνης όχι μόνο του βασιλιά, αλλά και του γένους των Ιολιδών και θα ανταμειφθούν ανάλογα με την κρίση του Ραψωδού με επιπλέον βόδια και χρυσά κοσμήματα ή τάλαντα.

Η επόμενη ημέρα

Αν όλοι οι μπράβοι σκοτωθούν, κανείς δε θα ξέρει ποιος τους έστειλε. Η διαδικασία της ακρόασης των δυο παρατάξεων θα ξεκινήσει κανονικά από τους γέροντες της πόλης, με προεδρεύοντα το βασιλιά. Ο Μέδων θα παρουσιαστεί για να υπερασπίσει την αθωότητά του, ενώ ο Αντισθένης, ως πιο κοντινός συγγενής του ετεροθαλή αδελφού του, θα ζητά την καταδίκη του. Οι παίκτες έχουν τρεις ημέρες καιρό (όσο θα διαρκέσουν οι τρεις συνεδριάσεις) να ξεμοναχιάσουν το βασιλιά και να τον πείσουν να τους ακούσει. (Ζαριά Ρητορικής από ήρωα με 41% και πάνω). Πιθανώς να σκεφτούν κάποιο τέχνασμα για να αποκαλύψουν τον αληθινό δολοφόνο, όπως το να πείσουν τη Θεανώ να μιλήσει με τον Αντισθένη κοντά σε κάποιο σημείο όπου θα είναι κρυμμένος ο βασιλιάς για να ακούει (+20 πόντοι εύνοιας από τον Ερμή σε όποιον το σκεφτεί). Σε μια τέτοια περίπτωση, διαβάστε τον **Επίλογο 3**.
Αν δεν μπορέσουν να σκεφτούν τίποτα έξυπνο, ο Ραψωδός ίσως θελήσει να επαναλάβει την επίθεση με τους δολοφόνους ένα άλλο βράδυ. Αν τίποτα δε συμβεί, στο τέλος της τρίτης ημέρας ο Μέδων θα αναγκαστεί να πολεμήσει εναντίον του Αντισθένη για να αποφύγει την αιματοχυσία ανάμεσα στα γένη, και πιθανότατα θα σκοτωθεί. Η συνωμοσία του Αντισθένη δε θα αποκαλυφθεί, αλλά εκείνος θα συνεχίσει να παραμένει άσπονδος εχθρός των ηρώων. Διαβάστε τον **Επίλογο 2**.
Αν κάποιος από τους ήρωες είναι Ιολίδης, με μια ζαριά Ρητορικής από κάποιον ήρωα με ικανότητα τουλάχιστον 41% θα πείσει τη συνέλευση να πολεμήσει εκείνος στη θέση του Μέδοντος. Αν ο ήρωας σκοτωθεί στη μονομαχία, ισχύουν τα προαναφερθέντα. Αν νικήσει, διαβάστε τον **Επίλογο 1**.

Επίλογος 1

Ένα κοράκι κάθεται πάνω στον νεκρό κι αρχίζει να τον τσιμπολογάει, σημάδι το οποίο ιερείς και μάντεις θα θεωρήσουν πως προέρχεται από τον Δία και θα δείχνει πως ο Αντισθένης ήταν ο πραγματικός δολοφόνος. Ο νικητής θα κερδίσει 30 πόντους θεϊκής εύνοιας από τον Δία και την Αρτέμιδα, ενώ όλοι οι άλλοι ήρωες από 15 πόντους. Ο βασιλιάς θα λυπηθεί, αλλά θα ανταμείψει πλουσιοπάροχα τους ήρωες με επιπλέον ζώα και χρυσάφι.

Επίλογος 2

Οι ήρωες που επέζησαν δεν κατόρθωσαν να αποδείξουν την αλήθεια. Ο λαός της πόλης συνεχίζει να τους ευγνωμονεί, αλλά έχουν κερδίσει το ισόβιο μίσος του Αντισθένη, ο οποίος, μετά το θάνατο του γέρου βασιλιά, θα ανεβεί στο θρόνο.

Επίλογος 3

Η αλήθεια αποκαλύπτεται. Ο βασιλιάς διατάζει να φυλακίσουν τον Αντισθένη και να προετοιμάσουν την εκτέλεσή του. Ο Ραψωδός μπορεί να συνεχίσει με μια νέα περιπέτεια, στην οποία ο Αντισθένης δραπετεύει ή εξορίζεται, και ετοιμάζει την εκδίκησή του, ή να θεωρήσει πως εκτελέστηκε και να κλείσει την περιπέτεια. Έτσι κι αλλιώς, όλοι οι ήρωες κερδίζουν 15 πόντους εύνοιας από τον Δία και την Αρτέμιδα για τη συμμετοχή τους στην αποκάλυψη του ενόχου.

Ο Ραψωδός δεν πρέπει να ξεχάσει να επιτρέψει ζαριές εμπειρίας σε όσους χρησιμοποίησαν με επιτυχία μία ή περισσότερες δεξιότητές τους κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.



Τα Πρόσωπα της περιπέτειας



ΑΝΩΝΥΜΟΙ ΦΡΟΥΡΟΙ ΤΟΥ ΠΑΛΑΤΙΟΥ

	1ος	2ος	3ος	4ος
ΔΥΝ	13	14	12	14
ΑΝΤ	10	13	11	15
ΕΠΙ	12	14	12	12
ΜΕΓ	12	15	13	14
ΕΞΥ	12	11	10	13
ΕΜΦ	12	10	9	11
ΘΕΛ	11	12	14	12
Ζαριά Δύναμης	+Ζ4	+Ζ4	+Ζ4	+Ζ4
ΠΖ	11	14	12	15

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 60%, Οξύτητα ακοής 55%, Άλμα 60%, Αποφυγή 45%, Πρώτες βοήθειες 30%, Πάλη 40% (1), Πειστική ομιλία 30%, Ιχνηλασία 30%, Παραλλαγή 40%.

Όπλα:

Δόρυ 65%, Ζημιά Ζ10+1, Ασπίδα 60%, Ξίφος 50%, Ζημιά Ζ8+1.

Αρματωσιά:

Λινός ενισχυμένος θώρακας, κράνος, περικνημίδες (Προστασία Ζ4+1).

ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΧΡΥΣΙΠΠΟΣ

57 ετών

ΔΥΝ 8, ΑΝΤ 5, ΕΠΙ 6, ΜΕΓ 11, ΕΞΥ 15, ΕΜΦ 12, ΘΕΛ 7, ΠΖ 8

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 40%, Οξύτητα ακοής 50%, Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών 60%, Γνώση ανθρώπων 72%, Γνώση ελληνικών 87%, Ρητορική +74%.

ΕΥΜΟΛΠΟΣ

υπηρέτης του Παλατιού, 38 ετών

ΔΥΝ 11, ΑΝΤ 13, ΕΠΙ 12, ΜΕΓ 12, ΕΞΥ 14, ΕΜΦ 10, ΘΕΛ 11, ΠΖ 13

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 60%, Οξύτητα ακοής 40%, Πρώτες βοήθειες 25%, Πειστική ομιλία 45%, Αθόρυβη κίνηση 60%, Παραλλαγή 55%.

Όπλα:

Μαχαίρι: 50% (Άμυνα 30%), Ζημιά Ζ4.

Αρματωσιά:

Καμία.

ΜΕΔΩΝ

ευγενής, πρωτοτόκος των Ιολιδών, 22 ετών

ΔΥΝ 12, ΑΝΤ 8, ΕΠΙ 9, ΜΕΓ 13, ΕΞΥ 15, ΕΜΦ 13, ΘΕΛ 12, ΠΖ 11, Ζαριά Δύναμης +Ζ4

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 65%, Οξύτητα ακοής 63%, Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών 25%, Γνώση ανθρώπων 45%, Γνώση ζώων 35%, Μουσικό όργανο (Αυλός) 60% , Πρώτες βοήθειες 35%, Ιππασία 5%, Οδήγηση άρματος 15%, Πάλη 25%, Ρίψη 25%, Γνώση ελληνικών 80%, Ρητορική 40%, Ιχνηλασία 40%, Προσανατολισμός 45%.

Όπλα:

Δόρυ: 40%, Ασπίδα 40%, Ξίφος 35%.

ΑΝΤΙΣΘΕΝΗΣ

ευγενής, ανιψιός του βασιλιά Χρύσιππου, 24 ετών

ΔΥΝ 14, ΑΝΤ 13, ΕΠΙ 14, ΜΕΓ 15, ΕΞΥ 14, ΕΜΦ 13, ΘΕΛ 14, ΠΖ 14, Ζαριά Δύναμης +Ζ4

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 70%, Οξύτητα ακοής 65%, Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών 20%, Γνώση ανθρώπων 45%, Γνώση ζώων 45%, Πρώτες βοήθειες 35%, Ιππασία 25%, Οδήγηση άρματος 45%, Πάλη 55%, Ρίψη 45%, Γνώση ελληνικών 75%, Ρητορική 45%, Ιχνηλασία 45%, Προσανατολισμός 50%.

Όπλα:

Δόρυ: 70%, Ασπίδα 65%, Ξίφος 50%.

Αρματωσιά:

Χάλκινος Θώρακας, Κράνος, Περικνημίδες (Προστασία Ζ10+1).

ΘΕΑΝΩ

σκλάβα του παλατιού, 19 ετών

ΔΥΝ 10, ΑΝΤ 14, ΕΠΙ 13, ΜΕΓ 11, ΕΞΥ 11, ΕΜΦ 16, ΘΕΛ 12, ΠΖ 12

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 60%, Οξύτητα ακοής 70%, Γνώση ανθρώπων 40%, Τέχνη (ερωτική τέχνη) 65%, Αθόρυβη κίνηση 60%, Παραλλαγή 55%.

ΑΝΩΝΥΜΟΙ ΔΟΛΟΦΟΝΟΙ

	1ος	2ος	3ος	4ος
ΔΥΝ	12	13	14	12
ΑΝΤ	12	15	13	14
ΕΠΙ	9	11	13	12
ΜΕΓ	12	11	16	10
ΕΞΥ	11	9	10	12
ΕΜΦ	11	13	8	13
ΘΕΛ	12	12	11	14
Ζαριά Δύναμης	0	0+Ζ4	+Ζ4	0
ΠΖ	12	13	15	12

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 65% , Οξύτητα ακοής 45%, Άλμα 60% , Αποφυγή 25%, Πάλη (Παγκράτιο) 55%, Αθόρυβη Κίνηση 45%, Παραλλαγή 45%

Όπλα:

1ος Δολοφόνος: Ρόπαλο 65%, Ζημιά Ζ6+1.
2ος Δολοφόνος: Σπαθί, 50%, Ζημιά Ζ6+1+Ζ4.
3ος Δολοφόνος: Εγχειρίδιο, 50%, Ζημιά 2Ζ4+1.
4ος Δολοφόνος: Εγχειρίδιο, 55%, Ζημιά Ζ4+1.

Αρματωσιά: Καμία.

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα....*Διοκλής*...........................
Φύλλο....*Άνδρας*.................Ηλικία..*17*..
Ιδιαίτερη πατρίδα...*Τίρυνθα*....................
Ασχολία πατέρα......*Πολεμιστής*..............
Θεός-προστάτης.....*Αθηνά*.....................

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ...*15*..... ΜΕΓ...*11*....
ΕΠΙ....*12*.... ΕΞΥ...*11*....
ΑΝΤ...*13*..... ΕΜΦ...*10*...
ΘΕΛ...*13*......
Ζαριά δύναμης...*+Ζ4*......

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2...*14*..

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

- ❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...*57*............
- ❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...*57*................
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ..*0*.......................
Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ....*31*.......................
Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ....*6*........................
Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ....*4*.........................
Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%)........*11*......................
Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ....*6*...........................
- ❑ Μαντεία (0%) ....*0*.........................
- ❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)....*14*.....................
- ❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%.....*32*.................

Τέχνες (0%) ....
- ❑ ....
- ❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ x5%) ....*55*...............
Γνώση ξένης γλώσσας (0%)..................*0*...............
- ❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ...*31*...........
- ❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ....*11*.................

ΣΩΜΑΤΟΣ

- ❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....*33*.............
- ❑ Αναρρίχηση [ΔΥΝ x2+(ΕΠΙ x2)-(ΜΕΓ:2)%].....*48*..........
- ❑ Αποφυγή (ΕΠΙ x3-ΜΕΓ)%....*25*.......................
- ❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ....*12*...............................
- ❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ....*12*..............................
- ❑ Οδήγηση άρματος [(ΕΠΙ+ΕΞΥ):2]%..*22*...........

Πάλη
- ❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....*14*......................
- ❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:3%) ....*9*................
- ❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....*54*............
- ❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....*14*.........................
- ❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ:3%) ..*12*..................

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

- ❑ Αθόρυβη κίνηση [(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]....*24*...................
- ❑ Ασφάλιση /Απασφάλιση παγίδας (0%)........*0*..............
- ❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ....*26*.................
- ❑ Παραλλαγή [(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]...*24*...................
- ❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ....*11*.....................

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
--/--	--/--	--/--	--/--	--/--	--/--
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
--/--	40/--	--/--	--/--	--/--	--/--

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4)		....
Ασπίδα	(ΕΠΙ x2%)....*52*..........		....
Δόρυ	(ΕΠΙ%).........*61*..........		....*Ζ10+1+Ζ4*...
Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%)........................		....
Μαχαίρι	(ΕΠΙ x2)......................		....
Ξίφος	(ΕΠΙ:2)........*46*..........		..*Ζ8+1+Ζ4*....
Ρόπαλο	(ΕΠΙ%)........................		....
Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6)..............		....
Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5)..............		....

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
..*Δερμάτινος*..........	*Ζ6+2*....
...*Θώρακας*..........	....
.....*Κράνος*..........	....
...*Κνημίδες*..........	....
....	....
....	....
....	....
....	....

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα....Πείσανδρος....................
Φύλλο....Άνδρας...................Ηλικία..17..
Ιδιαίτερη πατρίδα...Τίρυνθα....................
Ασχολία πατέρα......Κυνηγός....................
Θεός-προστάτης.....Άρτεμις....................

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ...11..... ΜΕΓ...10....
ΕΠΙ....14.... ΕΞΥ...11....
ΑΝΤ...15..... ΕΜΦ...10...
ΘΕΛ...14......
Ζαριά δύναμης...0.........

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2...13..

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...76............
❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...81.................
❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ..0.......................
Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ....11..........................
Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ....36.......................
Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ....4........................
Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%)........36.......................
Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ....31...........................
❑ Μαντεία (0%) ....0...........................
❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)....13.......................
❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%.....33............
Τέχνες (0%) ....Κυνήγι 50............................
❑ ....
❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ x5%) ....55...................
Γνώση ξένης γλώσσας (0%)..................0..................
❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ..21...............
❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ....11....................

ΣΩΜΑΤΟΣ

❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....50.............
❑ Αναρρίχηση
[ΔΥΝ x2+(ΕΠΙ x2)-(ΜΕΓ:2)%]......75..........
❑ Αποφυγή (ΕΠΙ x3-ΜΕΓ)%....57.........................
❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ....14...................................
❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ....14.................................
❑ Οδήγηση άρματος [(ΕΠΙ+ΕΞΥ):2]%..13...........
Πάλη
❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....13......................
❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:3%) ....8....................
❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....13.................
❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....43...........................
❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ:3%) ..12.....................

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

❑ Αθόρυβη κίνηση
[(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]....59.......................
❑ Ασφάλιση
/Απασφάλιση παγίδας (0%)........40.............
❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ....51....................
❑ Παραλλαγή
[(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]...64........................
❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ....51.....................

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
–/–	–/–	–/–	–/–	–/–	–/–
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
–/–	–/–	–/–	–/–	40/–	–/–

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4) ..36......		.....Ζ6+1..........
Ασπίδα	(ΕΠΙ x2%).....................		....
Δόρυ	(ΕΠΙ%).........34..........		.........Ζ10+1+.......
Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%).........................		....
Μαχαίρι	(ΕΠΙ x2)......58..........		..................Ζ4....
Ξίφος	(ΕΠΙ:2).........................		....
Ρόπαλο	(ΕΠΙ%).........................		....
Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6).............		....
Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5)....55....		.....Ζ6+1..........

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
..Δερμάτινος..........	Ζ4.......
...Θώρακας..............	....
.....Σκούφος..............	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα....Ύλας..........................
Φύλλο....Άνδρας................Ηλικία..17..
Ιδιαίτερη πατρίδα...Τίρυνθα..................
Ασχολία πατέρα......Θεραπευτής.............
Θεός-προστάτης.....Απόλλων.................

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ....9..... ΜΕΓ...12....
ΕΠΙ....14.... ΕΞΥ...14....
ΑΝΤ...10..... ΕΜΦ...14...
ΘΕΛ...12......
Ζαριά δύναμης...0.........

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2...11...

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

- ❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ Χ2 +ΕΞΥ%) ...64...........
- ❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ Χ2 +ΕΞΥ%) ...64...............
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ..25....................
Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ....39.......................
Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ....17.......................
Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ....15........................
Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%).......29.........................
Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ....67..........................
- ❑ Μαντεία (0%) ....0...........................
- ❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)....12.......................
- ❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%.....54...........

Τέχνες (0%) ....Θεραπευτική 30........................
- ❑ ....
- ❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ Χ5%) ....70..............
Γνώση ξένης γλώσσας (0%)..................0...............
- ❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ..44..............
- ❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ....39................

ΣΩΜΑΤΟΣ

- ❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....29..............
- ❑ Αναρρίχηση [ΔΥΝ Χ2+(ΕΠΙ Χ2)-(ΜΕΓ:2)%]......36..........
- ❑ Αποφυγή (ΕΠΙ Χ3-ΜΕΓ)%....30........................
- ❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ....14...............................
- ❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ....14...............................
- ❑ Οδήγηση άρματος [(ΕΠΙ+ΕΞΥ):2]%..14...........

Πάλη
- ❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....12..................
- ❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:3%) ....8................
- ❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....12..............
- ❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....12.........................
- ❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ:3%) ..11......................

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

- ❑ Αθόρυβη κίνηση [(ΕΠΙ Χ2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]....30......................
- ❑ Ασφάλιση /Απασφάλιση παγίδας (0%)........0................
- ❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ....14.......................
- ❑ Παραλλαγή [(ΕΠΙ Χ2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]...30.......................
- ❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ....14......................

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
–/–	–/–	40/–	–/–	–/–	–/–
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
–/–	–/–	–/–	–/–	–/–	–/–

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4)		....
Ασπίδα	(ΕΠΙ Χ2%)...............		....
Δόρυ	(ΕΠΙ%).....................		....
Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%).....................		....
Μαχαίρι	(ΕΠΙ Χ2)......78.........		........Ζ6+1......
Ξίφος	(ΕΠΙ:2).....................		....
Ρόπαλο	(ΕΠΙ%).....................		....
Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6).............		....
Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5).............		....

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα....Αλκάνωρ....
Φύλλο....Άνδρας.... Ηλικία...17..
Ιδιαίτερη πατρίδα...Τίρυνθα....
Ασχολία πατέρα......Ιερέας....
Θεός-προστάτης.....Ερμής....

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ...9....... ΜΕΓ...14...
ΕΠΙ....12.... ΕΞΥ...15....
ΑΝΤ...11..... ΕΜΦ...11...
ΘΕΛ...13.....
Ζαριά δύναμης...0........

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2...13..

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

- ❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...37............
- ❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...37...............
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ....30..........
Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ....55..........
Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ....32..........
Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ....25..........
Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%)........55..........
Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ....32..........
❑ Μαντεία (0%) ....0..........
❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)....11..........
❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%.....14..........
Τέχνες (0%) ....Θυσία..60..........
❑ ....
❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ x5%) ....90..........
Γνώση ξένης γλώσσας (0%)....................0..........
❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ..13..........
❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ....53..........

ΣΩΜΑΤΟΣ

❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....28..........
❑ Αναρρίχηση
[ΔΥΝ x2+(ΕΠΙ x2)-(ΜΕΓ:2)%]......35..........
❑ Αποφυγή (ΕΠΙ x3-ΜΕΓ)%....22..........
❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ....12..........
❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ....12..........
❑ Οδήγηση άρματος [(ΕΠΙ+ΕΞΥ):2]%..14..........
Πάλη
❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....11..........
❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:3%) ....7..........
❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....11..........
❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....11..........
❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ:3%) ..11..........

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

❑ Αθόρυβη κίνηση
[(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]....25..........
❑ Ασφάλιση
/Απασφάλιση παγίδας (0%)........0..........
❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ....15..........
❑ Παραλλαγή
[(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]...25..........
❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ....15..........

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
20/–	20/–	20/–	60/–	20/–	20/–
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
20/–	20/–	20/–	20/–	20/–	20/–

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4)		....
Ασπίδα	(ΕΠΙ x2%)........		....
Δόρυ	(ΕΠΙ%)........		....
Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%)........		....
Μαχαίρι	(ΕΠΙ x2)......54........		....
Ξίφος	(ΕΠΙ:2)........		.....Ζ4........
Ρόπαλο	(ΕΠΙ%)........		....
Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6)........		....
Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5)........		....

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....



ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΡΑΨΩΔΟΥ

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα και σε ολόκληρο τον κόσμο ένα παιχνίδι ρόλων βασισμένο στον ανεπανάληπτο κόσμο της Ελληνικής Μυθολογίας. Ζήστε το μεγαλείο, τη δόξα, αλλά και τους θανάσιμους κινδύνους της Ομηρικής Εποχής μέσα από ένα σύστημα κανόνων που προσομοιάζει ακόμα και την πιο παραμικρή πτυχή της πραγματικότητας, ιστορικής και μυθικής.

Το «Βιβλίο του Ραψωδού» περιέχει βασικές οδηγίες για τον παίκτη ο οποίος θα αναλάβει τη "σκηνοθεσία" και την αφήγηση των Ζωντανών Επών. Σε αυτές περιλαμβάνονται:

α) Συμβουλές για τη δημιουργία και την καλύτερη διεξαγωγή των περιπετειών και τις μεθόδους αντιμετώπισης των παικτών από τον Ραψωδό.

β) Προτάσεις για τις ανταμοιβές των παικτών όπως μαγικά όπλα και αντικείμενα.

γ) Όλα τα χαρακτηριστικά και οι τρόποι συμπεριφοράς των ζώων, μυθικών φυλών και τεράτων της Ομηρικής Εποχής με πλούσια εικονογράφηση.

δ) Δύο έτοιμες συναρπαστικές περιπέτειες που απευθύνονται σε παίκτες και ραψωδό που ξεκινούν για πρώτη φορά το παιχνίδι των Ζωντανών Επών.

Προσοχή! «Το Βιβλίο του Ραψωδού» δεν αποτελεί από μόνο του ολοκληρωμένο παιχνίδι, αλλά βοήθημα για όσους παίκτες των Ζωντανών Επών δε διαθέτουν το κουτί με το πλήρες παιχνίδι. Στο κουτί περιέχονται, εκτός από το «Βιβλίο του Ραψωδού»:

✔ α) το Βιβλίο των Παικτών, με όλους τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού, όπως τη δημιουργία των Ηρώων, οι διάφορες δεξιότητες, η διεξαγωγή των μαχών, οι επεμβάσεις των θεών στον κόσμο των ανθρώπων, και μια πλήρης περιγραφή της ομηρικής κοινωνίας μαζί με τους τρόπους με τους οποίους οι γνώσεις αυτές μπορούν να ενσωματωθούν στο παιχνίδι



✔ β) Επτά πανέμορφα, πολύχρωμα πολυεδρικά ζάρια, απαραίτητα για το παιχνίδι

✔ γ) Μπλοκ με Φύλλα Ηρώων.

✔ δ) Αυτοκόλλητα του παιχνιδιού

Το Βιβλίο των Παικτών και τα ζάρια μπορείτε να τα αγοράσετε και ξεχωριστά.

ISBN 960-521-068-1

